Le nuove regole del Gioco

Scrivo dal Giappone, nei giorni del consueto appuntamento con il Tokyo Game Show, e mi interrogo sulla direzione che il Videogioco sta prendendo. Temo, a essere sincero, che tutte le considerazioni di questi ultimi mesi (per non dire anni) possano essere fuorvianti, o quantomeno mancare di comprendere movimenti più ampi che stanno cambiando per sempre l'oggetto della nostra passione. Schiavi di logiche ormai tramontate, rischiamo di fare la fine dei dinosauri. La console war tradizionale tra Sony, Nintendo e Microsoft è finita, e non certo per la manifesta vittoria di una delle parti. Sta proprio cambiando irreversibilmente il mondo dei videogiochi, e con esso il suo contenuto. Piattaforme come smartphone e tablet rappresentano ormai una parte troppo grande della torta della game industry per non essere considerate, ma seguono logiche e regole in parte diverse dal "nostro" rassicurante mondo. Apple non è Nintendo, né segue le stesse strategie, e gli iPhone e gli iPad non si vendono certo grazie a un Super Mario vestito da mela. L'emergere della scena indie, d'altra parte, ha pure scompaginato certe logiche ormai vetuste. Nata principalmente su PC, è ormai ovunque, corteggiata e foraggiata dai produttori di console, nonostante evidenti dissonanze e contraddizioni. Le major dicono di amare gli indipendenti, anche se la loro stessa esistenza presuppone il rifiuto di quelle stesse major: altrimenti, scusate, ma... indipendenti da chi?

Intanto il fenomeno del kickstarter, qualcosa che oscilla tra un elisir taumaturgico dagli effetti eroici e un misero accattonaggio videoludico con il giocatore a perdere, sta in parte rivoluzionando un publishing sempre più lanciato verso il brutale consolidamento, con pesci sempre più grandi che mangiano pesci comunque grandi. Il che fa tanto rima con omologazione, inevitabilmente.

Se poi aggiungiamo il fatto che, mentre Sony, Nintendo e Microsoft si mostrano indecise come mai nella loro storia (pensate al PS Vita TV, al 2DS e al discorso del sempre online), appare all'orizzonte la frontiera della realtà virtuale, stavolta "realmente" funzionante (Oculus Rift non è il 3D stereoscopico del domani, non fatevi ingannare), capirete bene che il Videogioco affronta i venti del cambiamento come mai prima d'ora. Cosa diventerà? Impossibile dirlo, oggi, e vi sconsiglio di dare ascolto a facili profezie. Quello che però possiamo promettervi è che noi continueremo a seguire il Videogioco, inteso come ciò che ben conosciamo e amiamo, in tutte le sue trasformazioni, abbandonando le sue derive per noi irrilevanti per concentrarci sulla sua essenza, quel cuore pulsante che ci esalta e ci entusiasma e che, pur cambiando forma, non potrà mai smettere di esistere.

Ora più che mai, il viaggio si fa interessante. Restate con noi, non ve ne pentirete.

Marco Accordi Rickards

Sommario

Game Republic
153 | OTTOBRE 2013

ANTEPRIME

RECENSIONI

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**

PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

Primalinea

NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

I franchise più importanti di Nintendo mantengono livelli altissimi, ma oramai molti utenti lamentano una certa stagnazione dei concept e un focus troppo accentuato al multiplayer, invocando un ritorno alle vecchie glorie.

Contenuti

Le storie top di questo mese...

(TEMPI BUI)

Samurai in crisi?

→ Dopo un taglio di prezzo per Wii U e l'annuncio di Nintendo 2DS, il colosso giapponese prepara la strategia di difesa per riparare alle perdite subite.

Proprio di recente Nolan Bushnell, padre fondatore dell'industry, si è espresso su Nintendo definendola "sulla via dell'irrilevanza". Se la situazione sia così critica non è dato saperlo, ma guardando al trend delle vendite ed a quella che è la risposta dei giocatori in merito a certe scelte della compagnia, parrebbe lecito porsi qualche domanda. Quando parliamo di Nintendo andiamo inevitabilmente a toccare una realtà nata nel lontano 1889, quando i videogame non erano altro che una sbiadita immagine nella fantasia dei grandi scrittori di fantascienza di quel periodo. A oggi la compagnia giapponese conta un valore di mercato complessivo di ben $15.4 miliardi, ed è probabilmente uno dei gruppi più grandi e importanti dell'industria intera. La pletora di risorse e il forte background di cui

la società dispone, però, sembrano stridere fortemente col modo in cui sta gestendo questa transizione generazionale, con risultati negativi che non tardano ad arrivare e spingono ogni esperto del settore, a prescindere dal ruolo, a chiedersi come intendano muoversi i creatori di Super Mario. Se non si fosse ancora capito, infatti, Nintendo sta affrontando la mattina di una giornata di crisi, e nessuno di noi sa ancora con precisione quale sia il piano dei vertici per evitare il peggio.

WII LOVES U

Durante l'ultimo anno finanziario Iwata e Co. hanno registrato una perdita di ben $387 milioni di dollari, indicando le cattive vendite di Wii U come principale fattore d'influenza del dato negativo. Dopo ben dieci mesi dal lancio della nuova console, resta chiaro che Nintendo vuole mantenere il suo distacco hardware dalle concorrenti andando ancora una volta a puntare sull'innovazione nei metodi di input, e sulla base di

Il Nintendo 2DS va a tamponare le perdite monetarie di Nintendo Wii U, ovviando anche ai problemi delle feature meno gradite del fratello maggiore 3DS.

fan che circonda meritatamente le sue proprietà intellettuali. Questo scenario però va a cozzare con le dichiarazioni di Scott Moffit, capo del marketing, che poco più di un anno fa diceva a Gamespot quanto volesse che Wii U fosse "la console preferita dagli hardcore gamer". A questo punto, pur volendo tralasciare la mera grafica e puntando il dito solo sulle prestazioni, come poteva questo scenario realizzarsi quando l'ammiraglia deve scontrarsi con Xbox One e PlayStation 4? Non sembra averlo capito con precisione nemmeno Iwata, il quale ha dichiarato ai microfoni di CNBC che "i giocatori ancora non capiscono il vero valore di Wii U perché abbiamo allentato gli sforzi del marketing, e la nostra unicità richiede più impegno per arrivare a farsi capire dal consumatore". Ma, vi chiederete, è davvero questo il caso? In realtà la sponsorizzazione della piattaforma è probabilmente il problema minore, in quanto sembra oramai evidente che il tablet controller non ha riscosso il dovuto successo presso gli sviluppatori, i quali lo relegano quasi sempre a mero accessorio nei propri third-party vanificando quel punto di forza di cui il CEO parla. La scarsa install base, poi, ha inevitabilmente spinto i publisher a concentrarsi altrove. La risposta di Nintendo ovviamente è stata alquanto prevedibile, con un recentemente annunciato taglio di costo per il Premium Pack della console, che dal prossimo 20 Settembre costerà € 50 di meno nel tentativo di rendersi competitiva sul mercato. La società ha quindi deciso di andare tacitamente ad eliminare il Basic Pack ad esaurimento scorte, dovendo affrontare, però, lo scoglio della perdita dovuto alla vendita di ogni bundle e della piattaforma stessa. Fonti interne al colosso giapponese riferiscono che per arrivare ad una situazione di Break Even (pareggio Ndr), Wii U dovrebbe avere un prezzo di € 375, e quindi - eliminando i costi praticamente nulli degli accessori all'interno di ogni bundle - si arriva a considerare una perdita di € 30 per macchina, determinando una buona parte del bilancio rosso di cui sopra.

RITORNO A 2DS

Tralasciando il territorio del gaming casalingo, la situazione è ben diversa quando si va a parlare di 3DS. Le classifiche periodiche di vendita dimostrano come la portatile sia al momento la console più venduta di tutte, ed è chiaro che i vertici della compagnia hanno scelto di sfruttare questo status quo a mò di "cerotto", svelando l'arrivo del Nintendo 2DS nei negozi occidentali. Se Wii U fa perdere soldi ad ogni bundle venduto, allora il costo di € 129,99 di questa nuova versione del 3DS andrà a tamponare l'emorragia, grazie ad alcune intelligenti soluzioni di progettazione, che in un certo senso sanno anche di occasione mancata. Nintendo 2DS, infatti, per abbattere i costi monta un unico schermo LCD completamente touch, rientrante nelle dimensioni di un normale phablet attualmente in circolazione (circa 6"). L'effetto multi-monitor è dato dalla copertura di plastica, la quale nasconde la vera natura della progettazione con un ingegnoso inganno che permette il prezzo di cui sopra, andando anche a eliminare il complesso schermo 3D a cui oramai eravamo abituati. In parole povere il nuovo nato non è altro che un tablet da gioco mancato, idea sicuramente troppo audace per una casa che deve ancora decidere quale sia la strada giusta per la next-gen, ma dagli ipotetici scenari veramente interessanti.
Con una piattaforma casalinga "ferma" e dal futuro incerto, Nintendo sta chiaramente tentando di superare l'inverno grazie al settore portatile, in attesa di svelare dei piani che, mai come ora, in vista dell'inizio di un nuovo ciclo dovranno essere ben ponderati.

A cura di Giulio Pratola

(FEMMINISMO DIGITALE)

Quote rosa anche per i videogiochi

→ Uno scivolone di Kojima causa l'apocalisse su Twitter. E centinaia di reggiseni virtuali vengono bruciati. La rivoluzione culturale passa per il videogioco, ma l'industry come risponde?

Quello tra donne e videogiochi è un rapporto davvero controverso. Sono tante le forze in ballo, e il tradizionale perbenismo a stelle e strisce di certo non aiuta. Ne sa qualcosa Hideo Kojima, creatore di Metal Gear Solid, recentemente subissato di polemiche e insulti tramite Twitter in seguito a una sua affermazione percepita come sessista. Ha destato infatti scalpore la sua recente dichiarazione, tramite il social network dell'uccellino blu, a proposito del character design del nuovo Metal Gear Solid V. "Ho chiesto a Yoji Shinkawa (l'artista dietro la serie NdR) di rendere i personaggi più erotici. Di recente, ho usato questo percorso per creare i personaggi: decido il setting, la loro infanzia, il nome, lo stile, la frase preferita, i vestiti e le azioni che renderanno unico il personaggio. Lo scopo iniziale è di spingervi a fare il cosplay o vendere bene le action figure".

Kojima-san si riferiva, nella fattispecie, a Quiet, nuovo personaggio femminile del gioco caratterizzato da una outfit che lascia poco all'immaginazione. Se la scelta delle parole non è tra le più accorte, e un uso stentato dell'inglese lascia ulteriore spazio all'equivoco, d'altro canto la reazione che hanno generato sfiora il paradossale. Il tweet è infatti stato ripreso da David Ellis, designer di Halo 4, che ha dichiarato linkando un'immagine di Quiet: "Non mi importa se finirò nei guai. Questo character design è disgustoso, la nostra industria può fare di meglio". Una frase che è andata solo a gettare ulteriore benzina sul fuoco per un argomento che è particolarmente caro ai commentatori dell'industria videoludica, tanto pescando dal basso che tra gli opinion leader. Poco è servito da parte di Kojima elaborare ulteriormente sulla questione, promettendo che le scelte estetiche saranno giustificate dalla storia. Il director di Kojima Productions, sempre tramite Twitter, ha infatti dichiarato che Quiet, nonostante il look discinto, fungerà proprio come contraltare a tutte le eroine dei videogiochi, spiccando per la sua complessità. Del resto, Kojima non è nuovo a queste scelte, e la serie ha sempre proposto personaggi femminili

Per dovere di cronaca, ricordiamo che Kojima inserì l'efebico Raiden anche per deliziare le fangirl. Prima lo fece correre nudo, poi lo rese amante passivo del nerboruto Volgin. Maschilista a chi?

Non possiamo proprio dare torto a Houser: ci sono storie che non hanno per forza bisogno di protagoniste femminili. Die Hard era machismo allo stato puro, ma qualcuno si è lamentato mai di questo?

Sebbene inizialmente Kojima non abbia risposto alle critiche, il Game Designer ha poi rotto il silenzio stampa per mezzo di Twitter. Difendendosi dalle accuse in prima persona, Kojima ha infatti dichiarato che c'è una ragione molto profonda dietro l'abbigliamento di Quiet e che, una volta rivelata nel corso del gioco, chi ha accusato il personaggio si sentirà addirittura "in colpa" per le illazioni: "So bene che molte persone sono preoccupate per l'inserimento di Quiet, ma vorrei chiarire che il modo in cui è stato concepito il personaggio è in diretta antitesi con quanto visto in titoli recenti, come i picchiaduro, in cui le donne sono eccessivamente scoperte. Quando scoprire il vero motivo che spinge il personaggio ad avere quell'abbigliamento vi vergognerete per le vostre parole e azioni". Parole molto forti che lasciano intendere che oltre ad un aspetto più accattivante, la bella cecchina di The Phantom Pain nasconda qualcosa in più.

(e maschili, a dirla tutta) marcatamente sexy, ma di rottura. Qualcuno ricorderà le Beast di MGS 4, splendide guerriere racchiuse dentro mostri meccanici, traumatizzate a vita dai conflitti militari. Quando il tribunale di Internet emette il suo verdetto, però, c'è poco da fare, e il lume dell'obiettività non ha tardato a spegnersi. Sicuramente Kojima ha peccato come comunicatore, ma ha anche pagato lo scotto di un netto gap culturale tra Stati Uniti e Giappone in merito all'oggettificazione della donna. Se da tutte e due le parti mercificare il corpo femminile nei videogiochi è una prassi, il primo Paese sembra molto meno incline del secondo a dichiararlo candidamente. D'altro canto, il videogioco porta ancora il fardello di una forma d'intrattenimento storicamente rivolta a sedicenni, maschi e bianchi. E le spinte verso il miglioramento, quando non scadono nella paranoia, non possono che fare bene all'industria in generale. Ne è

D'altro canto, l'industria ha davvero bisogno di lavorare tanto prima di dare alle donne il giusto spazio che meritano. Ci siamo innamorati della nuova Lara Croft, e ne vogliamo ancora.

una dimostrazione la provocazione rivolta a Grand Theft Auto V, anche conosciuto come il gioco console più venduto di tutti i tempi. Nei cinque anni di sviluppo impiegati, infatti, il team ha svolto ricerche a dir poco approfondite per la costruzione della corposissima sceneggiatura. Come più volte dichiarato, sono state compiute interviste ad agenti dell'FBI, esperti di mafia, gangster... tutto per dare vita a quello che è uno dei ritratti sociali (videoludici) più complessi e realistici mai inserito in una console. È in effetti proprio in virtù di questa attenzione e amore per il commento sociale che in molti si sono chiesti: non è ancora tempo per una donna? Con tre personaggi principali giocabili, tutti fortemente caratterizzati, viene spontaneo chiedersi se l'assenza di una donna è un'occasione sprecata di arricchire la questione del femminile nel mondo videoludico. Lo stesso dubbio se l'è posto il quotidiano inglese The Guardian, e l'ha girato a Dan Houser. Il cofondatore di Rockstar ha spiegato però come un personaggio femminile avrebbe compromesso l'intera struttura narrativa, dato che uno dei perni fondamentali attorno al quale ruota è proprio il concetto di mascolinità. Rockstar, per i suoi innegabili meriti a livello narrativo, è probabilmente l'unico studio del quale ci sentiamo di definire sacrosanta una simile rivendicazione autoriale. Sono del resto lontani i tempi in cui gli stereotipi sessuali e sessisti potevano imperversare in tutta tranquillità.
E questo vale sicuramente sia per chi si trova davanti al prodotto finito che per chi lo realizza. Questo perché, nel bene e nel male, Internet è lì a vigilare sull'integrità morale dell'industry. Tuttavia, è solo maturando che i videogiochi potranno trattare l'universo donna in maniera dignitosa. E per raggiungere la maturità, non c'è bisogno di isterismi collettivi, ma di autori veri. Sì, proprio come Kojima e i fratelli Houser.

(LE MAGIE DELL'UBI-ART FRAMEWORK)

I nuovi orizzonti artistici di Ubisoft

Piccoli progetti per una grande visione aziendale

L'accusa più comune rivolta a Ubisoft è quella di creare serie brillanti dal punto di vista dell'incipit ma poco coraggiose nello svolgimento dei singoli episodi. Se da una parte c'è un fondo di verità, la compagnia si sta comunque impegnando per scrollarsi di dosso questa reputazione. Ubisoft non ha certo inventato la grafica 2D, ma la direzione artistica di Rayman ha settato nuovi standard, e le ottime vendite del secondo capitolo, Rayman Legends, testimoniano la bontà del lavoro svolto dai francesi e quanto la comunità dei giocatori sia attirata sempre di più da questo revival dei platform bidimensionali. Con una resa visiva all'apice della generazione, i talentuosi artisti del team sono riusciti a ridefinire in maniera brillante il colorato mondo di una delle sue classiche mascotte più emblematiche, non solo graficamente ma anche per quel che riguarda le animazioni. Queste, sempre convincenti e quasi alla stregua di quanto possiamo ammirare in produzioni animate odierne, sono frutto dell'ottimo lavoro di Ubisoft nel realizzare un motore studiato ad hoc per raggiungere questi risultati. Ubi-art Framework infatti, è la "magica" tecnologica con cui ogni immagine può essere facilmente animata, per mezzo dell'implementazione di uno "scheletro" che definisce punti cardine nelle articolazioni e ne permette movimenti credibili e incredibilmente fluidi. Che si tratti di un rendering 3D, un disegno a inchiostro o realizzato digitalmente il risultato ottenuto sarà sempre ottimo. Ubisoft, coerentemente alla sua nota politica aziendale, non intende utilizzar questo asso nella manica in maniera isolata ma è pronta a sfruttare prossimamente la versatilità del motore creato con dei nuovi progetti 2D dalle atmosfere e stile molto diversi rispetto a Rayman. Child of Light, che uscirà in formato digital delivery per PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 e Xbox One è uno di questi. Il game designer del gioco, Patrick Plourde, è intenzionato a mostrare un'altra faccia, più sensibile artisticamente se vogliamo, della software house, non più ancorata solo all'esigenza commerciale di soddisfare gli impellenti bisogni della stragrande maggioranza di giocatori che non possono fare a meno della loro dose annuale di imponenti e massicci blockbusters, ma anche impegnata nella realizzazione di progetti più piccoli, nel budget e nelle risorse, ma

Al momento, l'ultimo capitolo di Rayman rappresenta il punto più alto raggiunto da Ubisoft per quel che riguarda l'utilizzo degli sprite e scenari bidimensionali. Riuscirà a superarsi con i prossimi titolo?

grandi nello stile e nell'inventiva. In Child of Light vivremo una specie di fiaba in cui la protagonista, Aurora, è la figlia di un Duca Austriaco. Rapita e trasferita in un'altra dimensione, la ragazza dovrà attraversare le terre di Lemuria per sconfiggere la Regina della Notte.
Dietro lo stile grafico fortemente caratterizzato che porta su schermo un dipinto interattivo che unisce tratti asiatici e occidentali (gli sviluppatori hanno dichiarato di essersi ispirati ai disegni di Miyazaki), si nasconde una sorta di GDR a scorrimento laterale dalle meccaniche alla prima impressione piuttosto classiche. Valiant Hearts: The Great Hearts (in arrivo su PS3 e PS4), invece, è senz'altro il gioco che si discosta dalle precedenti produzioni bidimensionali di Ubisoft, evidenziando quindi una grande versatilità dei propri concept artist nel confrontarsi con atmosfere e temi ricercati. Parliamo infatti di

La società francese di Montreuil si prepara, con Child of Light, a dare un'interpretazione personale del classico gioco di ruolo giapponese.

un titolo ambientato nella Prima Guerra Mondiale, che si configura come un puzzle/platform basato sulle vicissitudini raccontate all'interno della corrispondenza epistolare di alcuni soldati impegnati sul fronte francese. Narrativamente forte, Valiant Hearts sarà un "fumetto europeo interattivo" in cui il giocatore sarà chiamato a risolvere semplici enigmi ambientali per progredire nella storia. Certo, maliziosamente si potrebbe pensare che Ubisoft stia semplicemente cercando di sfruttare a proprio vantaggio un altro importante trend di quest'era dell'intrattenimento digitale: gli indie games. L'espansione di possibilità espressive e distributive da parte di piccoli/medi sviluppatori non sono solo un espediente produttivo per tentare la fortuna mediante risorse contenute, ma piuttosto rappresentano la nascita di un modo di far giochi che soddisfi le esigenze di quanti accusano tra le fila dei colossi del mercato, un'offerta decisamente spesso troppo standardizzata. Insomma, pare che Ubisoft sia intenzionata a rappresentare entrambe le facce della stessa medaglia e se commercialmente non possiamo far altro che approvare l'espansione artistica di un'azienda ambiziosa e piena di risorse, ci auguriamo che anche sul piano qualitativo l'operazione abbia il suo perché e che le nuove iterazioni proposte non portino su schermo solo contesti stilistici innovativi ma anche meccaniche di gameplay valide e non eccessivamente banali.

I gemelli Oliver hanno dovuto abbandonare ogni speranza e porre fine a una storia durata ben ventitré anni.

(LA FINE DEI GIOCHI)

Addio Blitz Games

→ La crisi non risparmia nessuno, neanche i veterani.

Che al mondo ci sia crisi è ormai un dato di fatto, e questo è evidente anche all'interno dell'industria di settore dove sono diversi gli studi che si sono trovati, di recente, a navigare in acque così cattive da essere costretti alla bancarotta. Sebbene il trend sia in lieve miglioramento, questo 2013 parrebbe ancora soffrire dei colpi di coda di un 2012 particolarmente sfortunato per le software house, tale che diversi pezzi di storia del settore, come Hudson, Sony Liverpool e Big Huge Games si sono trovati a dover chiudere i battenti. Tra gli sfortunati team che hanno chiuso i propri uffici, si aggiunge oggi un altro grande del passato, forse meno noto agli utenti meno navigati, ma comunque parte dell'industry dal lontano 1990. Parliamo della britannica Blitz Games Studios, la quale, tramite un comunicato comparso direttamente sul sito ufficiale, ha annunciato la propria chiusura definitiva. Finisce, in questo modo, un lungo percorso iniziato ventitrè anni fa quando i gemelli Andrew e Philip Oliver fondarono la compagnia organizzandola in sei divisioni tra le quali ricordiamo Blitz Arcade, dedicata i videogiochi scaricabili, Volatile Games, impegnata nello sviluppo di titoli destinati a un pubblico maturo, e TruSim, dedicata ad applicazioni di "serious gaming". In questi anni di onorata carriera, si sono dedicati principalmente allo sviluppo di videogiochi con protagonisti personaggi di film d'animazione e serie tv (Spongebob e Shrek), a trasposizioni videoludiche, non troppo riuscite, di blockbuster cinematografici (Bad Boys e Reservoir Dogs), ad alcuni titoli interessanti e innovativi (Glover) e recentemente alla versione HD di Epic Mickey 2. Come sempre, la chiusura di un'azienda, nella fattispecie dovuta alla mancanza di contratti e di finanziamenti esterni, lascia dietro di

La versione digitale de "Le Iene", è forse uno dei prodotti più ricordati del team di sviluppo. Anche se non era il massimo, dare ai giocatori la possibilità di mettersi nei panni (scuri) di Madsen e compagni era una trovata a dir poco esaltante!

sé una lunga scia di morti e feriti: in questo caso le vittime sono ben 175. Per fortuna, 50 di esse continueranno a lavorare su due progetti auto-finanziati mentre lo studio Rebellion, famoso per Sniper Elite, che si è detto disponibile ad assumere parte dello staff in esubero. Philip Oliver assicura che è stato fatto ogni sforzo per cercare di salvare la situazione ma, alla fine, l'insuccesso con i clienti e la crisi economica globale hanno avuto il sopravvento. L'evento non è che l'ennesimo esempio di quanto l'industria dei videogame si sia fatta competitiva e vorace. Le grosse compagnie detengono, infatti, una fetta di mercato i cui esuberi sembrano insufficienti a sfamare i team più piccoli. Sgangherati da qualche insuccesso, esponenti storici come Blitz Games si trovano a fallire miseramente, senza la possibilità di continuare la loro straordinaria avventura. Game over.

(STAR WALT DISNEY)

Che la forza sia con te, Mickey!

→ Dopo l'acquisizione di Guerre Stellari da parte della Disney, si comincia finalmente a chiacchierare di videogame

All'indomani dell'annuncio del connubio Disney-Star Wars, in rete erano già disponibili ibridi improbabili come questi Stitch Yoda.

Nonostante si cominci a vociferare di prodotti digitali di Star Wars, ancora nulla si sa del destino del progetto 1313. Resterà nel dimenticatoio o qualcuno deciderà, finalmente, di riesumarlo?

Tanto tempo fa, in una galassia lontana, lontana, Pippo, Pluto, Topolino e Paperino incrociarono le spade laser di Luke Skywalker. Un anno fa, per 4,05 miliardi di dollari, la Disney acquisì dalla Lucasfilm i diritti sulla epica saga di Guerre Stellari. E così dopo la Marvel, lÐazienda di Burbank ha fagocitato anche Darth Vader e soci. Una notizia ormai conclamata, certo, le cui ironie al riguardo non sono mancate, e anche noi non abbiamo saputo resistere alla tentazione. Ma ciò che più ci riguarda da vicino, sono le derive che si riverberano ora sul mondo del videogioco. Ed è qui che spunta il terzo colosso: il publisher Electronic Arts. La partnership stretta tra Disney e EA per la realizzazione di giochi dedicati alla saga di Star Wars, sarà gestita strategicamente perché i numerosi videogame usciranno in concomitanza con le pellicole stesse. Nell'attesa si possono da un lato azzardare ipotesi, e dall'altro annodare i fili di alcune notizie frammentarie a nostra disposizione. Partiamo dalla seconda ipotesi. Non troppi mesi or sono, EA si era ufficialmente lanciata alla ricerca di un Senior Producer per l'ideazione di IP "ispirate a Guerre Stellari", con molta probabilità per le imminenti piattaforme next-gen. Nella fattispecie la posizione riguardava la Visceral Games, software

Sarà la Visceral Games, sussidiaria della Electronic Arts, la software house che realizzerà i videogame ispirati alla saga di George Lucas. (testo didascalia)

house sussidiaria della Electronic Arts. Il candidato ideale doveva rispondere ai requisiti di un'ottima capacità di level-design, di combinazione delle meccaniche di gioco in sequenze appassionanti e di alta creatività. Pochi giorni fa l'annuncio che Scott Warner, lead designer di Halo 4, abbia abbandonato 343 Industries per assumere il ruolo di design director in Visceral Games, è la conferma che EA ha dato un nome al suo candidato ideale. Lo studio canadese è, infatti, attualmente al lavoro su una nuova IP e proprio su di un gioco di Star Wars per console next-gen. Proviamo ora a sblianciarci nel campo delle ipotesi. La risposta della Disney alla saga di Skylanders, Disney Infinity, ha dimostrato la capacità della casa californiana di condensare gli innumerevoli personaggi delle proprie sage nel mondo videoludico. Se non desta scalpore ritrovare a braccetto i protagonisti di pellicole in CGI della Pixar come Monsters & Co. e Gli Incredibili, con film caratterizzati da attori in carne e ossa quale la saga de I Pirati dei Caraibi, perché porre limite alla fantasia? Un domani potrebbe nascere uno Star Walt Disney Infinity in cui simbionti quali Stitch Yoda (peluche già esistente in commercio) diventeranno realtà, almeno nell'universo di un videogame.

a cura di Davide Bucci

(VERSO UN FUTURO SEMPRE PIÙ ROSEO)

Tutti i volti di PS Vita

➔ Viaggio tra le novità del gioiellino di casa Sony

Nonostante un hardware di tutto rispetto e un parco titoli che vanta al suo interno produzioni di grande spessore, oltre al supporto di software house di primo livello, l'ultima console portatile del colosso giapponese non ha riscosso il successo sperato. Vendite non esaltanti, sia in Giappone sia per quanto riguarda il mercato occidentale, e ancora parecchia strada da fare per convincere gli scettici delle capacità della piattaforma. Dal canto suo, Sony continua a supportare a pieno regime PS Vita in vista di un futuro che, basandosi su promettenti titoli e novità, si prospetta sempre più roseo. Dopo la Gamescom di Colonia, del resto, gli stessi dirigenti della società si sono detti ottimisti dei recenti successi come l'offerta Mega Pack, particolare bundle che ha aiutato le vendite hardware e software, l'imminente arrivo della versione portatile di Borderlands 2, action GDR che ha riscosso un grandioso successo su PC, Xbox 360 e PS3, e una riduzione nei costi produttivi che permetterà alla società di ottenere un maggiore guadagno dalla vendita di ogni console. Oltre a questo, la presenza di una funzione Remote Play per giocare i titoli PlayStation 4 su Vita, rappresenterà un'integrazione che non mancherà di catturare l'attenzione degli appassionati così come quella dei semplici curiosi. Nel corso del recente Tokyo Game Show, appuntamento annuale nel quale vengono annunciate le novità di maggior rilievo destinate al mercato giapponese, Sony ha inoltre presentato PlayStation Vita TV, console/periferica che, una volta collegata al televisore, trasferirà tutti i giochi compatibili con PS Vita sulla TV, pronti da giocare. Esclusi i titoli che utilizzeranno funzioni touch screen o caratteristiche esclusive della piattaforma, PS Vita TV leggerà i titoli PS Vita sfruttando la connessione wireless con un Dual Shock, trasformandosi di fatto in una versione "casalinga" del portatile Sony. Compatibile con la funzione Remote Play di PS4, inoltre, Vita TV consentirà di giocare a distanza utilizzando un altro schermo televisivo. La piattaforma arriverà sul suolo nipponico il 14 novembre al prezzo di 9.954 Yen (circa 76 Euro), dove sarà disponibile in un bundle comprensivo di un Dual Shock 3 e una memory card dalla capienza di 8 giga al costo di 14.994 Yen (circa 115 Euro).

La "nuova" Vita in tutti i suoi colori.

UNA NUOVA VITA

In concomitanza con PS Vita Tv, Sony ha anche annunciato una nuova, scintillante, versione della sua PS Vita, ossia la "2000". Un nuovo design, un nuovo schermo (non più OLED ma LCD) e un risparmio in termini di peso di circa il 15%. La nuova console sarà disponibile in sei diverse colorazioni: bianco, verde acqua, giallo, rosa, grigio e nero. L'arrivo della console nei negozi è fissato al 10 ottobre al prezzo di 19.000 Yen (circa 200 Dollari). Lo stesso giorno verrà rilasciata anche una scheda di memoria da 64 GB. Al momento Sony non ha rilasciato nessuna dichiarazione e ci ha tenuto a rassicurare gli utenti in merito alle performance del nuovo schermo. Pare infatti che, nonostante il "downgrade" lo schermo LCD offrirà una performance tecnica di altissimo livello.

Coniare lo svago allo studio è il sogno un po' di tutti quanti. Fortunatamente, almeno negli Stati Uniti, scene come queste sembrano ormai sempre più all'ordine del giorno!

(ISTRUZIONE E VIDEOGIOCHI)

Il Videogioco invade le università d'America

Record di corsi di laurea e master aperti nel Paese delle Opportunità

Quando si parla di videogiochi, non si può evitare di tirare in ballo il loro rapporto complicato con la scuola. Spesso visti come il nemico numero uno della disattenzione tra gli studenti, e di conseguenza come la causa principale dei voti bassi e a volte addirittura delle bocciature, i videogiochi non godono certo di una fama positiva all'interno delle mura scolastiche, soprattutto tra i genitori, che si sa, se le inventano un po' di tutte per evitare che i propri figli ci possano giocare. Ma, come succede con tanti aspetti e abitudini della vita sociale considerati in un primo momento dannosi, anche per i videogiochi e l'istruzione le parti sembrano destinate a invertirsi. La prova tangibile di questo cambiamento arriva nientedimeno che dalle università. Basti pensare infatti che negli Stati Uniti d'America è stato recentemente registrato il nuovo record di corsi sui videogiochi presenti in un singolo Paese. Si tratta di numeri tutt'altro che banali, circa 254 corsi in 37 Stati e nel Distretto di Columbia, che hanno in sé la forza di far riflettere ancora una volta sull'evoluzione culturale del videogioco come nuovo medium su cui investire la forza lavoro dei giovani, oltre che la loro passione. La ricerca sulla presenza di istituti formativi negli USA che ospitano corsi sui videogiochi è partita dall'ESA (Entertainment Software Association), che ha decretato la California lo stato principe dell'istruzione videoludica con ben 46 istituti, seguito da New York (21), Texas (20), Florida (19) e Illinois (16) nella top five. Questo nuovo traguardo raggiunto è il frutto di una crescita che ha conosciuto un incremento di circa cinquanta corsi in più istituiti nelle università e nei college americani soltanto rispetto all'anno precedente. Secondo Rich Taylor, vice presidente del settore delle comunicazioni e degli affari dell'ESA, questo risultato è la dimostrazione che l'evoluzione del videogame, e la sua evidente maturazione, abbia prodotto come risultato la graduale attenzione del mondo del lavoro verso di esso e, giocoforza, l'interesse delle istituzioni scolastiche nella formazione in questo settore. D'altronde, in un Paese come gli Stati Uniti in cui solo nel 2008 l'industria videoludica ha generato introiti pari a ventidue milioni di dollari, guardare ai videogiochi non solo come un semplice passatempo ma anche come uno sbocco lavorativo, è qualcosa che sta assumendo un carattere di normalità rispetto a quanto accade invece in altri paesi industrializzati, tra cui, purtroppo, anche il nostro. Come dire, il sogno americano vale anche per i videogiochi!

Anche se l'Italia non vanta certo i numeri registrati in America, c'è da dire che nel Bel Paese scuole e videogiochi stanno cercando finalmente di raggiungere un punto d'incontro. Uno degli esempi più significativi è lo IUDAV (Istitute University Digital Animation e Videogames), che mette a disposizione professionisti del settore e grosse aziende come Nintendo, Sony e Microsoft per formare nuovi profili professionali nel campo dei videogiochi.

(ADDIO AL PRESIDENTISSIMO)

Lutto al braccio per Super Mario

→ L'industria piange la scomparsa dell'iconico "Samurai"

Il 19 settembre 2013 ci ha lasciati Hiroshi Yamauchi, l'uomo che ha fondato l'azienda giapponese simbolo del videogioco stesso: Nintendo. La gaming industry subisce così una delle sue più grandi, illustri perdite, incastonando il nome di Yamauchi negli annali del settore. La notizia è passata perlopiù sotto silenzio tra i media generalisti, a dimostrazione di come il videogioco fatichi ancora ad affermare la sua dignità culturale e la sua memoria storica. Tuttavia, è davvero difficile negare l'influenza di Yamauchi non soltanto nella sfera del divertimento elettronico, ma sulla società nel complesso. Se oggi il videogioco è un fenomeno di costume, è principalmente al suo operato che lo dobbiamo. In questo senso, non è davvero troppo azzardato tracciare un parallelo con il fondatore di Apple, Steve Jobs. Come nel caso del pioniere della Silicon Valley, anche quella di Yamauchi è una vita di luci e ombre, estrema e senza compromessi, uno slancio continuo alla ricerca di una visione folle, grandiosa e rivoluzionaria. A costo di passare su qualche cadavere. Tutto iniziò con delle carte da gioco, le Hanafuda, prodotte da un piccolo negozio, poi divenuto fabbrica, aperto da Fusajiro Yamauchi. Era il 1889, cento anni esatti prima del Game Boy. Hiroshi Yamauchi, classe 1927 e nipote di Fusajiro, prende le redini della società nel 1950 e decide di tentare una strada del tutto nuova, promuovendo le moderne carte di plastica, mai viste prima in Giappone. Le carte raffigurano peraltro personaggi come Topolino e Popeye, ed è stata proprio l'intuizione geniale di Hiroshi a portarli in Giappone nel 1959. Personaggi che, nei corsi e ricorsi della storia, torneranno spesso con giocattoli e videogiochi prodotti da Nintendo. Nel 1963 il nome Nintendo, al di fuori del Giappone è sconosciuto, e Hiroshi crea il marchio NG (Nippon Game) per esportare una serie di giochi da tavolo all'estero, tra cui dei cloni dei notissimi Lego. Nel 1969 il "presidentissimo", noto sulle cronache locali giapponesi per le sue scappatelle coniugali, fonda una catena di Love Hotel, si dice molto frequentati. Nintendo, oggi come allora, non è nuova però a cadere e rialzarsi. Le carte da gioco passano di moda ed arrivano i giocattoli, subentra l'elettronica e Nintendo non può non farne parte. Sotto Yamauchi sono cresciuti personaggi fondamentali del settore, come Gunpei Yokoi, che costruiva di nascosto giocattoli nei ritagli di tempo nei laboratori di produzione delle carte e che proprio Yamauchi ha incoraggiato a tentare quella strada. E che dire di Shigeru Miyamoto, tuttora pilastro della Nintendo? Di recente Hiroshi aveva lasciato la guida del suo impero nelle mani di Satoru Iwata, già programmatore di Hal Laboratory, diventando il simbolo della Nintendo più tradizionale ed amata dal pubblico. Dal Game & Watch del 1980 fino al Nintendo 64 del 1996 passando per il Family Computer, che salvò l'industria dalla crisi. Tuttavia, nemmeno il fatto che Yamauchi fosse stato indicato dal prestigioso magazine finanziario Forbes come la persona più ricca del Giappone è valso a qualcosa. Dell'uomo però rimangono gli straordinari risultati. E quelli parleranno, per chissà quante generazioni.

Yamauchi è ricordato anche per il suo pessimo carattere. La leggenda vuole che Final Fantasy VII sia stato spostato su PlayStation dopo una furibonda litigata del presidente con Square.

(TRE OPINIONI AUTOREVOLI A CONFRONTO)

Oculus Rift: la parola ai pionieri

➔ La realtà virtuale sotto la lente di ingrandimento da tre guru del videogioco: Nolan Bushnell, David Braben e Chris Roberts

Se la renaissance del connubio realtà virtuale-videogame sarà più di una moda passeggerà sarà solo il tempo a stabilirlo. È bastato sapere che il profeta degli sviluppatori John Carmack si sia immerso anima e corpo nello sviluppo di Oculus Rift (la nuova periferica che promette una rivoluzione nell'ambito della VR) per creare una sorta di dibattito collettivo tra addetti ai lavori. Non a caso abbiamo citato Carmack: come lui, sono tanti i maestri del passato che proprio con l'aiuto di Oculus Rift si riaffacciano sull'industria, forse respirando nuovamente quell'atmosfera di frontiera che caratterizzò gli anni verdi del videogioco. Partiamo da Nolan Bushnell. Padre per antonomasia dell'industria dei videogiochi, ai microfoni della BBC si è schierato apertamente dal lato dei sostenitori. Anzi, il fondatore di Atari, si è dichiarato persino entusiasta delle potenzialità di un visore per la realtà virtuale di nuova generazione. Se i tipici problemi legati alla VR, quali la motion sickness, verranno superati, e se i problemi di latenza saranno ridotti al minimo, non ci sono dubbi sul successo di Oculus Rift, sostiene Bushnell. L'altra personalità eminente che sta perorando in termini concreti la causa di Oculus Rift è certamente Chris Roberts. Il creatore di Wing Commander è più che un sostenitore di Oculus Rift. Il nuovo visore è infatti l'ingrediente in più che Roberts ha deciso di aggiungere alla miscela esplosiva di Star Citizen. Sostenitore del progetto fin dal suo esordio su Kickstarter, grazie all'annunciato supporto ufficiale di Oculus Rift potrebbe finalmente portare a termine il sogno di una vita. Ovvero, realizzare un simulatore di esplorazione spaziale sconfinato e totalmente immersivo. Quella di Chris Roberts, è più che una scelta di campo: è un'autentica scommessa. L'ultima voce che prendiamo in esame è quella di un altro grande innovatore: David Braben. Il co-autore di uno dei punti di non ritorno dei simulatori di volo spaziali, Elite, che senza nessuna esitazione si è da subito dimostrato un fan del progetto. Eppure, il suo entusiasmo è compensato dai leciti dubbi sollevati dall'uso di un visore totalmente occlusivo. Pur plaudendo alle sperimentazioni sulla VR, il programmatore inglese pone la questione degli effetti collaterali tipici della stereoscopia sugli esseri umani, quali emicranie e nausee causate da un uso prolungato della periferica. Ma la vera questione posta da David Braben è ancora più profonda e coinvolge tutto il mondo dei videogiochi: se Oculus Rift rivoluzionerà il mercato, quanto ci vorrà perché i ben pensanti accusino l'industria dei videogame per aver isolato visivamente e acusticamente milioni di utenti dalla realtà?

Bushnell, Braben e Roberts sembrerebbero non avere dubbi: la realtà virtuale è il futuro dell'intrattenimento digitale!

Sembra che Sony stia lavorando alacremente per inseguire il trend della realtà virtuale lanciato da Oculus Rift. Resta solo da capire se il progetto verrà poi effettivamente trasposto su console o se resterà "sperimentale".

(PURA POTENZA!)

Sound Blaster Z

→Abbiamo provato per voi le ultime novità della casa di Sound Blaster

Il modulo esterno della ZxR è molto comodo ed il suo peso offre una grande stabilità sulle nostre scrivanie. La presenza di ingressi aggiuntivi a portata di mano permette, inoltre, di collegare hardware esterni con grande comodità.

Impostosi come standard all'interno del mercato PC, la serie Sound Blaster di Creative è da sempre uno dei punti di riferimento nel campo audio per il mondo personal computer e, più di recente, sul mercato di consumo generalista, dove ha lanciato diversi prodotti di largo consumo come lettori MP3 e soprattutto cuffie. Raggiunta l'eccellenza nel settore con la serie Z, abbiamo avuto modo di provare la scheda audio Creative Sound Blaster ZxR le cui performance ci hanno lasciato piacevolmente colpiti. Concepita per sfruttare il medesimo processore SoundCored3D apprezzato lo scorso anno sulle schede Recon3D, la ZxR rappresenta, allo stato attuale, una delle eccellenze nel campo delle schede audio potendo contare su di una serie di caratteristiche che, più che tendere alla competizione diretta con altri esponenti del genere (come i prodotti M-Audio), offre piuttosto la possibilità di connettere, via RCA, altri apparecchi di registrazione ad alta fedeltà. Differentemente da molte delle schede audio ad alta definizione, Creative non ha infatti negato l'uscita 5.1 per il gaming e la riproduzione video offrendo, di fatto, quella che è una delle migliori scelte (acustiche) nel campo dell'intrattenimento digitale. Costituita, fondamentalmente, in tre parti, la ZxR si distingue per la presenza di una daughterboard con il proprio processore SoundCore3D, grazie al quale può applicare una complessa serie di effetti audio al suono in entrata e in uscita. Questa qualità offre, tuttavia, un piccolo dazio da pagare dato che la daughterboard necessita, ovviamente, di un apposito slot sul backplane del vostro case. La scheda principale richiederà invece uno slot PCI-E x1 mettendo a disposizione dell'utente un ingresso stereo 1/4, un imput microfono TRS e, ovviamente, un ingresso cuffie TRS 1/4. Questi ultimi due ingressi possono, inoltre, essere controllati per mezzo di un comodo modulo esterno poco ingombrante e ben bilanciato in termini di peso e stabilità. Il modulo, oltre alle uscite già presenti sulla scheda, offre ben due porte microfono e due per le cuffie con jack 3.5mm dando la possibilità (teorica) di connettere al sistema ulteriori device audio. Il modulo esterno della ZxR offre a tutte le periferiche connesse, in modo nativo, la qualità offerta dalla tecnologia Crystal Voice. Tale tecnologia permette un incremento delle performance acustiche ripulendo e modulando il suono registrato dai microfoni e bilanciando e sopprimendo i rumori in

Associata all'eccellente Sound Blaster ZxR abbiamo avuto modo di testare anche l'headset Creative Sound Blaster EVO Zx. Le nuove cuffie della linea si presentano, su tutto, con design ricercato e futuristico, in cui predominano colorazioni in rosso e nero. Nonostante non siano concepite come un vero e proprio headset per il gaming, ma piuttosto come un hardware polifunzionale adattabile a qualsiasi mobile device, le cuffie offrono un sistema a due microfoni integrato all'interno della cuffia destra con cui poter registrare o conversare via Blutooth risultando, di fatto, un discreto compromesso anche per il gaming. La qualità del suono è eccellente, e anche qui le performance della tecnologia Crystal Voice offrono un' acustica superlativa, nonostante il wireless. Tale feature, da un lato galvanizza l'uso connesso a qualsiasi device portatile, dall'altro sacrifica la bontà di un sistema 5.1integrato il cui utilizzo può avvenire solo tramite connessione USB. Le EVO Zx, in ogni caso, offrono una qualità del suono invidiabile, con una profondità dei bassi e una pulizia generale tali da competere con cuffie dall'uso più squisitamente professionale. La versatilità offerta dal sistema wireless permette, inoltre, di utilizzare contemporaneamente due device e il fatto, poi, che sugli appositi store digitali vi sia un'app dedicata (Sound Blaster Central) per gestire al meglio le performance, non fa che aumentare il valore dell'offerta Sound Blaster. La connessione, comunque, è semplice e intuitiva e non richiede passaggi complessi. Le cuffie offrono inoltre un comodo sistema di connessione NFC (Near Field Communication) che permette un'ancora più rapida connessione nel caso di dispositive predisposti per tale tecnologia. In chiusura, segnaliamo la presenza di controlli sullo speaker destro (pausa, play, skip e volume), nonché la presenza di inserti in alluminio all'interno dello scheletro, tali che la resistenza dell'headset è garantita. Certo, il prezzo (circa 250 Euro) potrebbe far desistere dall'acquisto, tuttavia la presenza di un sistema di speaker SB AXX1 (un gioiello tecnologico da non sottovalutare) garantisce un prodotto performante e a prova di futuro.

eccesso nel corso della riproduzione (Beamforming). La scheda è ovviamente provvista di un software interno (il Creative's Pro Studio) grazie al quale poter controllare le prestazioni e, all'occorrenza, attivare/disattivare determinati ingressi del modulo esterno. Creative Pro Studio, tuttavia, non si dimostra altrettanto versatile nella gestione nel suono surround virtuale che, invece, necessita dell'aggiunta alla periferica di una apposita scheda Recon3D; come che sia, la "Scout Mode" offerta dal software permette una perfetta ricostruzione dell'acustica ludica, offrendo un realismo a dir poco superlativo e un'inarrivabile profondità dei bassi. La scheda offre, infine, ottime performance anche per ciò che concerne la cattura audio da fonti analogiche obsolete come, ad esempio, un vinile. La ZxR, in tal senso, può essere un'ottima scelta per la campionatura acustica o per qualsiasi lavoro in studio di tipo strumentale, pur non rappresentando l'eccellenza professionale a causa dell'assenza dei driver ASIO a bassa latenza, a dir poco fondamentali in campo musicale. Creative Sound Blaster ZxR è insomma un'ottima scheda audio, come da tradizione Creative, ed è forse l'attuale eccellenza della categoria Sound Blaster.

Si tratta di una scheda capace di offrire molteplici opzioni di utilizzo e che, in ogni caso, rappresenta il meglio per ciò che concerne l'ascolto in alta fedeltà su PC.

La Creative Sound Blaster ZxR non è solo un gioiello di tecnologia ma si presenta anche con un discreto design le cui colorazioni richiamano a quelle dell'intera linea Z.

a cura di Eliana Bentivegna

(TEKKEN HA BISOGNO DI UN PERSONAGGIO ITALIANO!)

Harada chiama Italia!

→ Il creatore del popolare picchiaduro chiede aiuto ai fan

Tekken ha già provato ad avvicinarsi al Bel Paese con l'introduzione di alcuni stage dedicati.

Vi siete mai chiesti perché Tekken non abbia un personaggio italiano? In occasione del Tekken Day, evento tenutosi al VIGAMUS, Museo del Videogioco di Roma, per celebrare il lancio di Tekken Card Tournament, il popolare e istrionico Director della serie, Katsuhiro Harada, ci ha finalmente rivelato la verità. Erano anni che il pubblico del Bel Paese domandava a gran voce la presenza di un lottatore italico all'interno dell'affollatissimo roster del gioco. Il producer ha infatti rivelato che gli era già balenata alla mente l'idea di introdurre un character italiano, tuttavia il feedback della community è stato, a quanto pare, un po' fiacca. Grazie a un video messaggio inviato ai fan, Harada ha evidenziato la necessità di avere supporto da parte dei giocatori italiani per la creazione di un lottatore. La serie di Tekken è infatti celebre per la proposizione di molti stili di combattimento associati, il più delle volte, a personaggi provenienti dai più disparati angoli del mondo. Nel corso di un video saluto, Harada ha però ammesso di non aver trovato ancora alcuna idea valida

Up Harada ci ha tenuto a specificarlo: "niente mafiosi e calciatori!". Occhio alle proposte!

per un eventuale character di origini italiche: "Abbiamo già creato livelli in Italia, ma non abbiamo ancora un personaggio italiano. Ho già chiesto tempo fa ai fan italiani di aiutarci a creare un personaggio, ma le risposte che abbiamo avuto sono state il calciatore e il mafioso", ha detto Harada, sottolineando poi con ironia le proposte del pubblico italiano. "Abbiamo allora chiesto ai fan se fossero sicuri di volere personaggi di questo tipo e loro ci hanno risposto: questo è tutto quello che abbiamo in Italia!". In seguito a questa proposta è stata, quindi, lanciata un'iniziativa sulla pagina Facebook del VIGAMUS, così da raccogliere le tre migliori idee da proporre ad Harada-san. Il contest, ancora in corso, ha sinora presentato le idee più disparate che spaziano da quelle tremendamente kitsch sino a concept più stilosi ed elaborati. Eppure, nonostante le chiare premesse, le migliori idee partorite sinora sono... il calciatore e il mafioso.

Raffaele Giasi

TEKKEN... CARD?!

Tekken Card Tournament è un titolo che, salvo il nome, ha poco da condividere con la classica formula picchiaduro tipica del brand. Trattasi infatti di un gioco di carte collezionabili (digitali e non) con cui sfidarsi in partite "mordi e fuggi" in rete. La formula architettata da Namco Bandai è quella del free to play per dispositivi portatili e PC e prevede lo scontro sul ring tra due personaggi. I contendenti, ognuno con il proprio deck, potranno quindi scambiarsi calci e pugni in base alle carte nella propria mano, concatenando attacchi e parate nel tentativo di inanellare la combo perfetta. Il gioco è già disponibile e proprio in occasione del Tekken Day ha dato il varo anche alla messa in vendita di apposite bustine dedicate, grazie alle quali comporre, oltre al deck, anche alcuni splendidi artwork assemblabili.

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

GTA: NIENTE FILM, FORSE UNA SERIE TV

Molte sono state le proposte ricevute da Rockstar Games, ma la risposta è stata sempre la stessa: niente film ispirato alla serie videoludica, almeno per il momento. I motivi? La libertà creativa che permette un videogioco a differenza di un film di Hollywood, per esempio, come dichiarato da Dan Houser, co-fondatore di Rockstar, ma anche la libertà del giocatore/spettatore stesso. "È un mondo dove si può fare tutto, dal rapinare una banca al prendere una lezione di yoga, o guardare la tv per sprecare il proprio tempo. Com'è possibile condensare tutto questo in due ore, dove ciò che viene tagliato è la qualità principale: la libertà del giocatore?" ha concluso Hauser che, in realtà immagina piuttosto GTA come una serie TV, dal momento che il format è più simile".

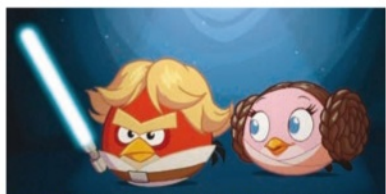
HAYTER RINNEGA SNAKE

Niente da fare: lo storico doppiatore di Snake in Metal Gaer Solid continua a rifiutarsi di provare l'ultimo capitolo della serie, Metal Gear Solid V, dove è stato spodestato a sorpresa dall'attore Kiefer Sutherland. La scelta Konami e Hideo Kojima, cui si sono opposti moltissimi fan, non viene ancora digerita da David Hayter, per ben 15 anni voce del protagonista della serie. E, con tutto l'affetto che proviamo per Sutherland, come dargli torto?

UCCELLI NELLO SPAZIO

Gli uccelli di Rovio tornano su App Store e Google Play, nella versione sia per smartphone che per tablet, per proseguire gli scontri spaziali con ben 30 nuovi livelli ambientati sulla luna di Endor. Dopo il successo dello scorso autunno, Angry Birds Star Wars sfida i casual gamer con una trama in perfetto stile Lucas: il giocatore deve aiutare gli Angry Birds ribelli a disattivare il deflettore della Morte Nera prima che sia troppo tardi, e sul loro cammino avranno a che fare con i soliti Stormtrooper, Motospeeder e bipedi AT-ST. Il mondo di Star Wars in una nuova versione da giocare... al volo!

(70 ANNI DI PASSIONE)

Buon compleanno, Venezia!

→ Il cinema sempre più impegnato del Lido

Dopo l'estivo Festival di Locarno, un tuffo nel cinema impegnato è quello che ci portiamo a casa a conclusione della Mostra del Cinema di Venezia, giunta nel 2013 al suo settantesimo anno d'età. L'imperdibile kermesse cinematografica ha visto proiettati dal 28 agosto al 7 settembre ben cinquantaquattro lungometraggi, di cui cinquantadue in prima mondiale e due in prima internazionale, per una sezione in Concorso che ammirato sfidarsi venti pellicole firmate da alcuni dei più significativi registi dei nostri tempi.

La 70. Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica, organizzata dalla Biennale di Venezia e diretta da Alberto Barbera, ha visto dominare due grandi nomi su tutti: uno è quello di Gianfranco Rosi, che ha vinto a sorpresa il concorso con il suo Sacro GRA, un film-documentario che racconta la vita ai margini del Grande Raccordo Anulare di Roma. La scelta della giuria non solo ha per la prima volta decretato la vittoria del Leone d'Oro da parte di un documentario, ma ha anche rinvigorito l'orgoglio nostrano: era infatti dal 1998, quando ad aggiudicarsi il premio fu Così ridevano di Gianni Amelio, che un italiano non vinceva l'ambita statuetta leonina. L'altro volto del Festival è stato invece quello di William Friedkin, che ha vinto il Leone d'oro alla carriera. Come non concordare con Barbera nel considerare Friedkin un rivoluzionario di due "generi popolari come il poliziesco e l'horror, inventando di fatto il blockbuster moderno con Il braccio violento della legge (1971, premiato con cinque Oscar, tra cui miglior film e miglior regia) e L'esorcista (1973, nominato a dieci Oscar)"?

Santo GRA è stato uno tra i tanti film impegnati del Festival, che in questa edizione hanno senza dubbio predominato, rendendo sempre più netta la linea stilistica che separa Venezia da Cannes. Ancora una volta al Lido hanno avuto la meglio pellicole

Down Cala il sipario sulla 70. Mostra del Cinema di Venezia che, tra film impegnati e ottime interpretazioni, continua ad affascinare e stupire.

Down Il Festival di Locarno continua ad abbracciare le nuove tendenze, prima tra tutte l'interesse verso il linguaggio seriale con la presentazione della serie televisiva On Death Row fermata da Herzog.

come Eastern Boys di Robin Campillo, miglior film nella categoria Orizzonti, dedicato agli immigrati, Die Frau des Polizisten di Philip Groning, il film tedesco sulla violenza domestica, e ancora il lungo e lento Jiaoyou del malesiano/taiwanese Tsai Ming-liang. Film di grande impatto emotivo e sociale sono stati anche quelli che hanno fatto emergere le migliori interpretazioni: da un lato la performance del giovane attore esordiente Tye Sheridan protagonista di Joe nel ruolo di un ragazzino alla ricerca di una figura adulta di riferimento, affiancato in questo ruolo dall'attore Nicolas Cage e che si è così aggiudicato il premio Mastroianni; dall'altro la Coppa Volpi è andata all'anziana protagonista di Via Castellana Bandiera di Emma Dante, Elena Cotta, che fino alla fine ha dovuto contendersi l'ambito premio con la bravissima Judi Dench di Philomena, firmato da Stephen Frears.
Un'edizione, quindi, ricca di intensità, emozione, riflessione e denuncia sociale; piena di nuove e vecchie star, capace di stupire scegliendo la linea del cinema impegnato, che non lascia spazio ai divertissement che i Festival di Locarno e Cannes invece alimentano. Un cinema complesso, difficilmente fruibile e di cui, senza dubbio, vedremo ben poco nei multi-sala. Ma la settima arte ne ha certamente bisogno. E noi con lei.
Eliana "faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

House of the Dead 2

→ Al peggio non c'è fine, provare per credere!

A dispetto dell'ottima ricezione del videogioco originario del 1997 realizzato da SEGA, e in linea con la prima pellicola della serie diretta da Uwe Boll, House of the Dead 2 ci ha fatto inorridire. Inorridire nel vedere un film di zombie realizzato nel 2005 e incredibilmente ridicolo a confronto con le altre pellicole di genere prodotte negli anni precedenti. Il film diretto da Michael Hurst, famoso per l'accettabile New Blood, racconta la storia di un team di scienziati e soldati che si recano in una sede universitaria dove è scoppiato un virus che zombifica le persone. È opera del Dr. Curien, professore presso l'edificio scolastico con l'ossessione di riportare in vita i morti (interpretato dall'intramontabile attore horror Sid Haig), le cui ricerche dividono la squadra tra chi vuole debellare la minaccia a tutti i costi e chi invece vole sfruttare un ipotetico vaccino per scopi militari. Tra zombi inferociti, morsi letali e battute riciclate, House of the Dead 2 è uno dei peggiori film tratti da videogiochi, ma è certamente un passo avanti rispetto al primo capitolo della serie. L'anima grottesca della pellicola ha un certo fascino nei confronti degli appassionati del genere, e sangue e violenza non mancano. Certo, se è l'originalità e una regia d'autore che si cercano, state ben lontani da questa pellicola!

Down Se è già difficile realizzare un film sugli zombi originale e ben girato, figuriamoci cosa può venir fuori dalla trasposizione di un videogioco che ha già alle spalle l'esperimento registico di Uwe Boll!

Voto:
Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

A ritmo di videogame

→ Un film su... Bust a Groove?!

Finora non ne abbiamo mai parlato, ma in effetti anche i giochi musicali occupano un posto di tutto rispetto nell'olimpo dei videogames. E se dovessimo sceglierne uno che ha segnato il genere e con una struttura adatta alla trasposizione cinematografica, quel gioco sarebbe Bust a Groove. Il titolo, sviluppato nel 1998 da Enix (ora parte di casa Square) e pubblicato sulla prima PlayStation, univa ritmi alla PaRappa the Rapper con un gameplay tipico dei fighting game, con una lista di personaggi molto ben caratterizzati che si sfidavano in pista con la musica a loro più consona. Ogni personaggio aveva quindi un proprio stile e delle mosse vincenti che sferrava contro l'avversario, in una modalità in single player o cooperativa che nonostante i limiti riusciva a divertire. Il film che ne verrebbe fuori, quindi, sembra un mix tra Scott Pilgrim vs. the World e 8 Mile: una storia di base come la sfida tra il ballerino che resiste più a lungo che si articola in una serie di esibizioni stile film di Eminem, per concludersi con una vittoria che potrebbe declinarsi persino nel coronamento di una storia d'amore adolescenziale (benché qui preferiremmo un approccio ingenuo alla Grease o alla Scott Pilgrim appunto, piuttosto che alla Twilight). Per chi amasse una versione più adulta, però, saremmo subito pronti a mettere sul tavolo una brillantissima Amanda Seyfried per la parte di protagonista femminile, e per quella maschile, visto che ha già fatto coppia con lei in In Time ed è anche (be', sì, insomma) un cantante, potremmo vederci bene un Justin Timberlake. Se non adorate le ripetizioni, allora tocca a Zac Efron, a cui purtroppo non potremmo affiancare l'ormai troppo censurata Miley Cyrus. La regia? Phyllida Christian Lloyd ha dimostrato già buon gusto scenografico con Mamma mia!, chissà se riuscirebbe a replicare in un ambiente chiuso come la sala da ballo.
Eliana "Faith" Bentivegna

Up Se il videogioco del 1998 vi ha fatto scatenare, siamo certi che un film tratto da Bust a Groove non vi terrebbe incollati alla poltrona per più di 10 minuti. E una volta tanto sarebbe un bene!

GAME REPUBLIC SI ALLACCIA STRETTA LA BANDANA ROSSA E VI ILLUSTRA TUTTI I DETTAGLI DELL'IMMINENTE ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG!

ASSASSINI DEI CARAIBI

a cura di **Valerio Pastore**

Se c'è una cosa che alla Ubisoft sanno fare, oltre ovviamente ai videogiochi di qualità, è sicuramente narrare una storia. Nel corso dei suoi lunghi anni, infatti, la casa franco-canadese ha saputo non solo intavolare ritorni di classici in grande spolvero (uno per tutti, Prince of Persia) ma anche crearne di completamente nuove, capaci di tenere incollati alla sedia e al pad generazioni di utenti. Se Watch Dogs è un'esperienza ambientata ai giorni nostri che guarda ai lidi di abbondanza della next-gen, Assassin's Creed è invece sulla retta via per ottenere un'esperienza videoludica sempre più totalizzante e completa, che fa dell'immersione storica e della ricostruzione certosina il proprio cavallo di battaglia. Assassin's Creed IV: Black Flag è il nome del candidato, ormai quasi pronto a diventare il titolo cross-generation definitivo, nonché la produzione più grande ed ambiziosa mai realizzata per la serie. Abbiamo avuto modo di sperimentare un corposo assaggio del gioco nella sede milanese di Ubisoft, sotto la forma di una build giocabile della durata di qualche ora, e possiamo dire sin da subito che le aspettative nostre e di quelle di milioni di appassionati in tutto il mondo si sono rivelate quanto mai giustificate. Pronti a mettere a ferro, fuoco e saccheggio il Mar dei Caraibi, Cuba compresa, in nome del Credo?

Sembra ieri, eppure è quasi un anno che sappiamo dell'esistenza di Black Flag. Il gioco, infatti, è stato annunciato ufficialmente a novembre 2012, neppure un mese dopo l'uscita dell'attesissimo terzo capitolo della serie, il cui successo al botteghino era facilmente prevedibile nel bene e nel male. Sviluppato dallo stesso studio Ubisoft responsabile nel 2011 di Assassin's Creed Revelations e cominciati i lavori proprio in contemporanea alle ultimissime rifiniture di quest'ultimo, il gioco presenta un nuovo cambio di contesto e protagonista. Invece di progredire cronologicamente nella discendenza, questa volta torneremo indietro di un paio di generazioni lungo l'albero genealogico della famiglia Kenway, e (è proprio il caso di dirlo) ci imbarcheremo nella vita di Edward Kenway, padre di Haytham e quindi nonno paterno di Connor.

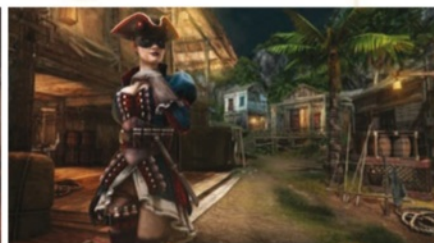
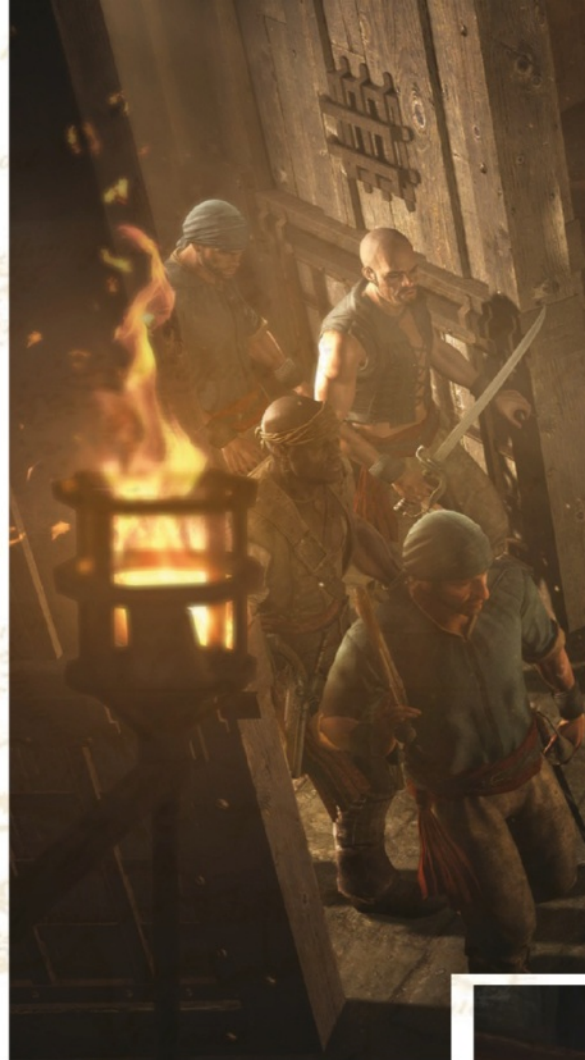
Il dettaglio grafico si conferma di livello altissimo: guardate i dettagli delle espressioni facciali!

L'AMBIZIONE DEL COMANDO

Inutile negarlo: chiunque abbia giocato alle (riuscitissime) missioni navali nei panni di Connor ha notato una mancanza essenziale: la libertà. Tutti abbiamo sognato almeno una volta di poter prendere un veliero del Settecento e poterlo guidare dove vogliamo per la mappa marina, alla scoperta di tesori, missioni e piccole e grandi storie. Riprendendo il sistema di simulazione navale con i controfiocchi creato per Assassin's Creed III, in Black Flag è stata tentata una via molto più ambiziosa. Potremo muoverci liberamente per l'immensa mappa di gioco, comandandola e seguendo il nostro cuore. Al contrario dei predecessori, infatti, l'open world sarà composto per la gran parte d'acqua e costellato da piccole e grandi isole, riproducendo buona parte del reale Golfo del Messico, compresa Cuba. La demo che abbiamo

provato era suddivisa in due tronconi distinti, ambientati in due punti ben precisi della trama. La prima era ambientata nel corso della Sequenza 3, durante la quale vengono introdotte buona parte delle possibilità e missioni secondarie tramite la trama principale. Si è trattato quindi essenzialmente di una serie di ricordi volti al potenziamento nostro e della nave. L'acquisto di potenziamenti per lei, ora molto meno pilotato, è sì essenziale ma la vera risorsa di cui andare in cerca sono gli uomini che compongono la nostra ciurma. Potremo reclutarli nei modi più disparati: sia in azioni individuali, liberando ostaggi catturati dai soldati inglesi o spagnoli oppure accogliendo i naufraghi in cui ci imbatteremo, sia dopo uno scontro navale. Per prevalere in questi ultimi occorre infatti uccidere il capitano e buona parte dell'equipaggio avversario; successivamente potremo decidere che cosa fare dei pochi uomini presi prigionieri, se giustiziarli o ammetterli nei nostri ranghi. Intelligente in tal senso la meccanica del ricambio degli stessi: visto che è praticamente impossibile che qualcuno dei vostri non ci lasci la pelle durante un assalto, ci sarà sempre un posto libero per evitare sprechi.

SIMULATORE PIRATESCO

Come si può quindi dedurre, gli abbordaggi rivestono un'importanza capitale all'interno dell'economia di gioco. Rappresenteranno infatti uno dei pochi metodi per l'ottenimento dei materiali, dell'oro e delle altre risorse indispensabili per tirare avanti. Ognuno di essi sarà una decisione che andrà presa con cura, ma avremo un aiuto capitale: il nostro cannocchiale. Una volta avvistata una nave, infatti, potremo inquadrarla con esso, e attraverso di essa potremo dedurre (tramite numeri che compariranno in sovrimpressione) la potenza della vittima, il suo carico e altri dati importanti, in modo da capire perbene se l'assalto vale la candela. Starà sempre a noi prendere l'iniziativa, e se lo faremo dovremo anche mettere a punto al volo una tattica, se bombardare lo scafo a cannonate oppure menomarlo delle vele tramite le solite munizioni intercambiabili. Ovviamente è sempre possibile la distruzione dei velieri (anche, come nel III, con un colpo preciso al loro deposito di munizioni) ma non è più tanto incentivata dal gameplay: questo perché una volta distrutta una nave potremo sì recuperare i suoi materiali, ma in quantità dimezzata rispetto a quelli che avremmo ottenuto con un abbordaggio.
I materiali sono a loro volta al centro di un ulteriore, e sensibile, miglioramento. Rimane la possibilità di cacciare la selvaggina, ma adesso non saremo obbligati a vendere e basta il frutto dei nostri sforzi. Piuttosto che delegare a qualcun altro la produzione di oggetti, come con la Tenuta di Davenport per Connor, saremo noi stessi a fabbricarci le

VITA IN HD

È notizia recentissima che Assassin's Creed Liberation verrà rimasterizzato in Alta Definizione per PS3 e, forse, PS4. Il titolo, originariamente uscito il 31 Ottobre 2012 in esclusiva PS Vita, raccontava le vicende di Aveline De Grandpré, assassina nella New Orleans settecentesca. Il gioco, uscito sul mercato e ambientato in maniera contemporanea ad ACIII, vedeva la nostra eroina lottare per l'abolizione della schiavitù, sfruttando oltre al classico gameplay della serie fatto di arrampicate ed esplorazione, anche le proprie capacità di travestimento per acquisire maggiore mimetizzazione tra la folla. Interessante come ad un certo punto del gioco compaia in una breve sequela di missioni lo stesso Connor. Perché citarla? Perché Eveline tornerà anche in Black Flag, con una missione aggiuntiva in esclusiva PlayStation su cui, tuttavia, non si sa ancora nulla.

Eccola Aveline, mentre esplora uno degli ambienti paludosi attorno alla sua città. Il tentativo di incapsulare tutto il feeling degli AC destinati alle console casalinghe riuscì purtroppo solo a metà.

Barbanera sarà un personaggio piuttosto importante nella storia di Black Flag, in quanto vecchio amico di Edward.

SEQUEL O PREQUEL?

Le notizie sulla trama ci assicurano che sarà un impiegato dell'Abstergo a rivivere i ricordi di Edward Kenway, ambientati nel periodo storico della cosiddetta "Età d'Oro della Pirateria". Il momento, impressosi nell'immaginario collettivo degli anni Duemila grazie alla trilogia cinematografica di Gore Verbinski sui Pirati dei Caraibi, inizia nel 1715 e va avanti fino a metà del Settecento. La stratificazione dei livelli narrativi in questo senso è particolarissima: mentre da un punto di vista di Desmond siamo davanti ad un vero e proprio sequel (che giustifica appunto il IV del titolo), nell'ambito dell'Animus invece ci ritroviamo di fronte ad un vero e proprio prequel.

ISSATE LA BANDIERA!

Da sempre Assassin's Creed ha fatto della ricostruzione e dell'immedesimazione storica il proprio cavallo di battaglia e questo episodio non fa eccezione. L'immaginario della vita piratesca è stato infatti riportato in vita in tutti i dettagli, trovando un buon compromesso tra veridicità storica ed inevitabili omaggi cinematografici. Si nota anche dai dettagli più piccoli, come le bandiere: le fonti storiche ci dicono che ciascun capitano ne aveva una propria, in modo da rendersi riconoscibili e fare in modo che la loro cattiva fama fungesse da deterrente ad ingaggiare battaglia.

Ecco la bandiera di Edward Kenway, opportunamente personalizzata con il logo degli Assassini.

L'unica modifica apportata al sistema di guida navale è il poter decidere al volo l'alzo della bordata da sparare.

DUE SPADE PER DUE MANI

Diciamolo subito: il sistema di combattimento non ha subito variazioni di fondo. Le guardie e i soldati nemici si comporteranno sempre in maniera piuttosto permissiva nei nostri confronti. Ma ciò non vuol dire che non vi sia stata qualche modifica interessante: anzitutto abbiamo l'introduzione delle doppie armi, che consente di impugnare due spade o due pistole contemporaneamente permettendo una notevole velocizzazione dei combattimenti. Le armi da fuoco, dal canto loro, sono tantissime e tutte dai diversi livelli di potenziamento. La loro ricarica velocizzata, tanto da permettere ad Edward di eseguire tale azione anche in corsa, unita alla possibilità di intercambiare tra armi per il corpo a corpo e quelle da fuoco con la semplice pressione di un tasto, promette di inscenare combattimenti ancora più dinamici e spettacolari.

La spettacolarità delle mosse viene enfatizzata anche da strategici rallenty.

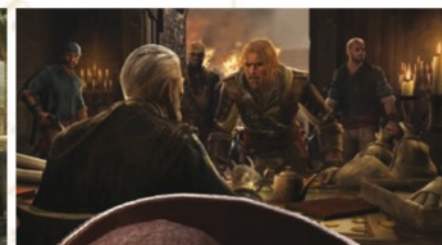
LA MIA NAVE È IL MIO CASTELLO

Definita più volte dai suoi stessi creatori come "la seconda protagonista del gioco", la Jackdaw è il veliero di Edward. Per tutto il gioco sarà, oltre che un fidatissimo mezzo di trasporto, anche una grande alleata nelle tante battaglie che ci troveremo ad affrontare. Il potenziamento della nave, che fa le veci anche di una vera e propria casa per il nostro e i suoi seguaci, è risultato molto meno guidato rispetto agli accenni del terzo capitolo. Questa volta il denaro andrà speso in maniera molto più oculata, in quanto il potenziamento giusto nella situazione giusta semplifica, e non di poco, la risoluzione delle missioni.

cose tramite le formule che raccatteremo in giro per le mappe. Il crafting diviene quindi molto più autentico, oltre che un aspetto che riallaccia la serie a delle meccaniche quasi da GdR.

TECNICA NEXT-GEN... ORA

La seconda parte della demo era ambientata nella Sequenza 6, quindi una fase avanzata di gioco in cui buona parte dei potenziamenti era già stata sbloccata. In questo frangente abbiamo potuto aggirarci in maniera decisamente più agevole per la mappa, concentrandoci sull'osservazione dell'aspetto tecnico della produzione Ubisoft. Il colpo d'occhio che abbiamo potuto osservare, complice anche il fatto che stavamo provando la versione PS4 del titolo, era semplicemente grandioso. Texture definite ed in altissima risoluzione si univano ad una realizzazione dell'acqua marina e, più in generale, dei liquidi veramente da applausi, addirittura superiore al pregevole lavoro svolto un anno fa per il terzo capitolo. L'ambiente open world in questo caso era riprodotto del tutto in streaming, anche se sono ancora presenti dei caricamenti nella classica "zona bianca" dell'Animus e un po' di tearing in alcune situazioni. Tutti difetti giustificabili di fronte alla portata del lavoro svolto ma probabilmente lascito della vecchia gen. Merita una segnalazione il doppiaggio italiano, forte di un livello di recitazione altissimo grazie alle personalità di spicco coinvolte.

Assassin's Creed IV: Black Flag si è presentato esattamente come ce lo siamo immaginato in tutti questi mesi di attesa: un gioco accuratissimo, raffinato ed elegante, oltre che un simulatore piratesco con i controfiocchi. Se già una build provvisoria come questa ci ha dato delle sensazioni così positive tali da farci soprassedere su alcuni "difetti di gioventù", non resta che attendere fiduciosi oltre che trepidanti l'uscita del gioco alla fine di Ottobre.

Questa volta avremo a disposizione più tipi di cannoni, alcuni dei quali appositamente studiati per danneggiare le fortificazioni.

BURRASCA

La realizzazione dell'ambiente marino ha goduto di ogni cura possibile: la resa dell'acqua e delle collisioni con gli oggetti solidi sono stupefacenti, oltre che tutta perfettamente esplorabile anche a nuoto. Ma non si tratta solo di estetica: il motore utilizzato è anche in grado di calcolare in tempo reale le tempeste, e starà a noi mentre pilotiamo la Jackdaw se aggirarle o passarci attraverso. Nel caso scegliessimo quest'ultima opzione, dovremo fare estrema attenzione ai fenomeni atmosferici come le onde anomale o le ancor più pericolose trombe d'aria, in grado di ridurre a brandelli la nave prima ancora che ce ne accorgiamo.

ANTEPRIME

IL TEMPO DELLE MELE

C'erano giorni in cui ogni videogioco era una nuova esperienza, uno stimolo, della linfa vitale per l'animo del videogiocatore. Non parlo soltanto dell'epoca pionieristica dell'intrattenimento interattivo: in fondo, quando non conoscete il sapore di una ricetta, questa potrà anche risalire all'epoca dei Normanni... non la gusterete forse come l'abbinamento culinario più innovativo che abbiate mai assaggiato? Proprio come la cucina a cinque stelle, il videogioco soffre nel navigare verso spiagge mai esplorate: a volte per rispondere impunemente a economiche sicurezze di mercato, altre per meri limiti tecnologici. Ma quando arriva un titolo come GTA V (che mi ha fatto tornare ai dorati tempi del liceo, quando si metteva la sveglia la domenica per giocare alla nuova meraviglia videoludica appena acquistata) e all'orizzonte appaiono i primi reali e palpabili visori della realtà virtuale che sognavamo tra un libro di Stephen King e un pomeriggio in sala giochi, il nostro animo navigato da giocatore incallito non può che ricevere una piacevole scossa vitale. E se anche i creatori di Master Chief sentono il bisogno di tracciare nuove rotte nella corrente delle cose, qualche domanda bisognerebbe porsela. Anche di domenica pomeriggio. Anche con il derby sullo schermo. Ma forse quel senso di novità capace d'irrigidire i peli del nostro corpo come se stessimo attraversando portali con la Normandy lo si può ritrovare addirittura scavando tra le sabbie sepolte del passato, come tenta di mostrare l'epocale ritorno di Wasteland 2. Nel frattempo io prendo vitamine e torno nelle afose strade di Los Santos, prima che il sole tramonti sulla Sunset Boulevard. Proprio come al tempo delle mele...

Valerio Pastore

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Origine: USA
Developer: Bungie
Publisher: Activision
Genere: FPS
Uscita: TBA 2014
Giocatori: 1-TBA

Profilo Bungie

Anno 1991. Due giovani studenti dell'Università di Chicago, Alex Seropian e Jason Jones, uniscono i propri sforzi per fondare la Bungie Software Products Corporation. Dopo una serie di titoli di scarsa popolarità, il team arriva al successo con Myth: The Fallen Lords. La consacrazione con Oni e l'ingresso nelle scuderie Microsoft. Poi c'è Halo. Il resto lo sapete.

Storia Bungie

Gnop!
1990 (Mac)

Myth: The Fallen Lords
1997 (PC)

Oni
2001 (PC, Mac, PS2)

Halo: Combat Evolved
2001 (PC, Mac, Xbox)

Halo 2
2004 (PC, Xbox)

Halo 3
2007 (360)

Destiny

CONCEPT ■ Uno sterminato mondo online persistente, "connesso e condiviso" ospita lo sparatutto in prima persona più ambizioso di sempre. La più grande epopea fantascientifica del prossimo decennio comincia qui.

Bungie rivoluziona lo sparatutto. Un'altra volta

Il destino (anzi, il Destino) sa essere beffardo. Perché essere gli artefici di una delle saghe di maggior successo degli anni 2000 e vedersela soffiare da sotto il naso per mere questioni di proprietà intellettuali è uno scherzo davvero crudele. Essere i creatori di Halo e non poterne realizzare i nuovi capitoli è un qualcosa che getterebbe nello sconforto chiunque. Chiunque tranne i creatori di Halo. Pete Parsons, attuale CEO di Bungie, ad esempio è convinto che Halo possa essere tranquillamente superato. E dopo aver visto quello che i ragazzi di Bellevue stanno realizzando con Destiny, cominciamo a convincercene anche noi. Senza mezzi termini, Destiny è uno dei videogiochi più ambiziosi di sempre. Se avete letto il nostro speciale di qualche mese fa, saprete già che si tratta di uno sparatutto in prima persona condito di elementi ruolistici e votato al multiplayer online. Un grande, gigantesco mondo di gioco persistente e connesso, vivo e costantemente in divenire, che ospiterà un'opera fantascientifica dalle proporzioni e dai toni epici. Conoscerete pure quella che, grosso modo, è la trama di Destiny: per riassumere, uno sconvolgente evento noto col nome di "Collasso" pone fine all'Età dell'Oro che aveva permesso ai terrestri di colonizzare l'intero sistema solare. In uno scenario post-apocalittico, i sopravvissuti alla tragica fatalità (grazie all'intervento del gigantesco Viaggiatore) trovano rifugio sulla sola Terra, ultimo baluardo umano di fronte all'imperversare di una feroce razza aliena che popola lo spazio in seguito al Collasso. Simbolo della resistenza è la Torre della Città, l'avamposto dei Guardiani preposti alla difesa della Terra. Il giocatore, neanche a dirlo, impersonerà uno dei tanti Guardiani che popolano la Torre, con la possibilità di scegliere la razza e la classe d'appartenenza. Nel primo caso, oltre a quella umana, figurano le razze dei Caduti (alieni umanoidi con quattro braccia) e dei Cabal (marziani corazzati dalla stazza generosa); tra le classi, invece, trovano luogo i Cacciatori (avventurieri in cerca di fortuna, in stile Han Solo o Clint Eastwood), i Titani (i costruttori della Torre ricoprono il ruolo della fanteria pesante) e gli Stregoni (a metà tra cavalieri Jedi e Gandalf, sono anche gli studiosi dei misteri riguardanti il Viaggiatore). Dal nostro ultimo speciale, però, sono passati alcuni mesi, con un E3 e una Gamescom di mezzo. E, nonostante i vertici di Bungie siano stati parchi di rivelazioni, le aggiunte da fare sono parecchie. Tanto per cominciare, finalmente abbiamo visto Destiny in azione. Il mondo devastato e dilaniato dagli attacchi alieni è esattamente quello che ci aspettavamo, e lo diciamo nella migliore delle accezioni possibili. Gli sviluppatori hanno tenuto fede alle proprie parole e hanno letteralmente riempito gli ambienti (graziati da un level design che appare già da ora sublime) con un'incredibile quantità di piccoli particolari tesi a stuzzicare incessantemente la curiosità del giocatore. Insomma, se all'orizzonte dovesse stagliarsi un cimitero di auto con annessi cadaveri, è perché lì intorno è da poco successo qualcosa per cui vale la pena indagare, magari richiamando prima l'attenzione di altri giocatori e potenziali compagni d'avventura. L'azione scorre sempre fluida, a prescindere dal numero di personaggi giocanti presenti su schermo. L'impressione generale che qualcosa possa accadere da un momento all'altro è un elemento che possiamo dare per certo e annoverare tra i punti di forza del gioco. In un mondo in cui tutti sono protagonisti e nessun personaggio giocante spicca sugli altri, la caratterizzazione è fondamentale. In questo senso, abbiamo scoperto che, al fianco della nutrita selezione di corazze, armature e ornamenti estetici, a farla da padrone sarà lo sterminato armamentario. Il sistema

> "Ci piace raccontare grandi storie e vogliamo che le persone mettano l'universo di Destiny sullo stesso piano su cui hanno messo Il Signore degli Anelli, Harry Potter o Star Wars"
>
> PETE PARSONS | BUNGIE

Right: Qualcuno dice che per mettere le mani su Destiny dovremo attendere il prossimo giugno. Qualunque sia la data d'uscita, sarà comunque troppo tardi.

DESTINI INCROCIATI

Per la serie "forse non tutti sanno che", Bungie ha confermato che Peter Dinklage, noto attore apprezzato soprattutto per la sua interpretazione del Tyrion Lannister di Game of Thrones, collaborerà alla realizzazione di Destiny prestando la propria voce al personaggio di Ghost. Quest'ultimo viene descritto come un "compagno interattivo" che viaggerà al fianco del giocatore nel corso dell'intera avventura. Ciò che invece dovreste tutti già sapere è che un certo Paul McCartney darà il proprio contributo nella stesura della colonna sonora.

implementato da Bungie prevede l'equipaggiamento di tre diverse armi: una primaria e di largo utilizzo, una secondaria efficace solamente in determinate occasioni e un'ultima definita "pesante". Appare già chiaro come ogni arma possa essere ulteriormente personalizzata e potenziata, tanto che i giocatori arriveranno al punto di essere gelosi dei propri gingilli (così pronostica Bungie). Il livellamento delle armi proseguirà nel corso dei mesi grazie a un sistema di ranking di cui sappiamo ancora poco, senza contare poi la presenza di personalissimi attacchi e abilità speciali. Ulteriori dettagli emergono in merito al matchmaking, elemento che più di ogni altro ha suscitato curiosità (e perplessità) in sede di annuncio. Per cominciare, si potrà giocare con amici selezionati, con sconosciuti o persino in solitaria. Sebbene il single player sia supportato, è evidente che si tratti di una scelta da scartare a priori: giocare a Destiny da soli sarebbe divertente quanto una partita a scacchi contro se stessi. Quanto al multiplayer, sarà possibile invitare i propri amici a partecipare a un evento (ci sono eventi legati alla trama del gioco o eventi pubblici generati autonomamente e in maniera casuale) attraverso un'app dedicata; per ciò che concerne il resto del popolo giocante, non ci sarà alcuna stanza adibita al matchmaking o alcun tempo di caricamento, tutto avverrà in tempo reale. Pensate a una bolla invisibile che circonda il vostro personaggio: chiunque entri in questa sfera verrà assorbito nel proprio mondo di gioco nella maniera più naturale possibile. Ultima nota di merito riguarda la ferma volontà espressa da Bungie di penalizzare chiunque si macchi di atteggiamenti scorretti nelle sessioni di gioco online. In qualche modo, non sappiamo ancora come, il sistema riconoscerà quelli che inevitabilmente affolleranno i server, penalizzandoli in modalità che non sono state ancora definite. Sembra chiaro già ora che Destiny rappresenti il prossimo passo nel percorso evolutivo dello sparatutto in prima persona. Nonostante ciò, Bungie pare aver studiato e preso in prestito anche alcuni elementi prelevati da alcuni dei capisaldi del genere in questione. I paragoni sono stati tanti, tutti però demoliti dalla casa americana: il primo e più marcato è stato fatto con il già citato Borderlands 2, che con Destiny condivide il vasto open world da attraversare in multiplayer. Joe Staten (lead writer) ha

Left: La presentazione di Destiny in occasione dell'E3 ha avuto luogo nell'ambito dell'evento Sony. Un caso? No, perché la versione PS4 vanterà dei contenuti esclusivi. Quali, ancora non ci è dato saperlo.

Left: Bungie garantisce una grande varietà di nemici: dai più piccoli, come gli Shank e i Dregs, si passerà ad altri più grandi come i Vandals o i Captains. Per non parlare dei letali Devil Walker!

affermato a tal proposito di aver osservato e apprezzato quanto fatto da Gearbox (e da Ubisoft con Far Cry 3, aggiunge) ma, una volta raggiunto un risultato simile, in Bungie si è cominciato a sommare elementi e colmare le presunte lacune presenti nel titolo della casa di Randy Pitchford. Ad esempio, in Borderlands ci si può muovere in gruppo ma non è possibile incontrare altri gruppi. In Destiny ciò accadrà di continuo, con diversi team che spuntano da ogni dove, navicelle che sfrecciano in cielo e rumori di spari che preannunciano la vicinanza di altri giocatori. Insomma, avrete sempre la sensazione di non essere soli. Lo stesso rispetto Eric Hirshberg (CEO di Activision Publishing) lo mostra nei confronti di Call of Duty, altro evidente metro di paragone per ciò che concerne lo sparatutto in multiplayer. Malgrado i giochi siano diversi e perfettamente in grado di coesistere, Hirshberg è consapevole che "ciò che ha fatto Call of Duty (con l'esperienza multiplayer, N.d.R.) lo ha fatto meglio di chiunque altro", ed è inevitabile che un occhio di riguardo sia stato riservato all'altro popolare brand di mamma Activision. Ancor più inevitabile, il paragone con Halo e in particolare con il nutrito campionario di mostri e nemici che sin da subito ha mostrato più di un punto in comune. Come spiegavamo a inizio testo, Pete Parsons ha dichiarato l'intenzione di voler raggiungere con Destiny delle vette ancora inesplorate con le avventure di Master Chief. Quello a cui si punta è sviluppare una vera e propria epopea epica, in grado di rivaleggiare con le grandi saghe dell'industria dell'intrattenimento, quali Il Signore degli Anelli, Harry Potter o Star Wars, magari affiancando al videogame romanzi o fumetti. È innegabile che il feeling suscitato dai primi trailer di gameplay, l'aspetto e il feedback di alcune armi o la fisionomia dei Fallen (Destiny) e quella degli Elites (Halo) provochino più un déjà vu. Ma l'impressione è che in Destiny ci sia molto, molto di più. E se parliamo di impressioni anziché di certezze è solo perché Bungie continua ad avvolgere il progetto in una fitta coltre di riserbo, lasciando molti interrogativi ancora irrisolti: quanto vasto ed esplorabile sarà il mondo di gioco? Come si adatterà e modificherà in base agli eventi? Quanti saranno gli eventi e le situazioni di gioco e con quale frequenza avranno luogo? Come differiranno le versioni next-gen da quelle old-gen? Riuscirà Bungie a sopperire alla mancanza di un protagonista iconico e carismatico come Master Chief? Ma soprattutto, quando uscirà il gioco? Già adesso, non vediamo l'ora di metterci le mani sopra...

Manuele Paoletti

Dying Light

CONCEPT ■ Dying Light è un'avventura horror in prima persona impostata in maniera molto simile alla serie Dead Island, ma con un gameplay ricco di nuove caratteristiche e idee originali.

La luce della morte splende su di voi.

Dying Light è, a naso, uno di quei titoli che a una prima occhiata non sembrano promettere chissà cosa, ma che poi una volta provato con mano si rivela invece essere carico di novità ed elementi intriganti. Ambientato in un open world urbano caratterizzato da un notevole ciclo giorno/notte, Dying Light metterà il giocatore in un classico contesto horror popolato da zombie ed altre amenità non morte, da affrontare con armi rudimentali (ma anche bocche da fuoco) recuperate al momento, al fine di portare a casa la pelle. Ma badate bene, non si tratta di una versione "first person" di Dead Rising (il celebre survival di Capcom): elemento fondamentale sarà infatti lo scorrere del tempo, unito a una caratteristica peculiare dei nostri avversari deambulanti, ossia quella di essere particolarmente sensibili alla luce. Questo li costringerà principalmente ad attaccare di notte, o ad evitare a tutti i costi le fonti luminose a favore di un'oscurità costante, capace di donar loro maggiore agilità e determinazione negli attacchi alla vostra giugulare. I cadaveri senzienti diventeranno, infatti, più pericolosi col calare delle tenebre, e il compito primario del giocatore sarà quindi quello di evitarli a tutti costi (pena, una morte pressoché certa). Della trama al momento non si sa praticamente nulla, ma è chiaro che il gameplay è diviso in due fasi ben distinte, a seconda dell'ora in cui il giocatore si troverà ad esplorare le varie location: di giorno, ossia alla luce del sole, le missioni saranno più riflessive, focalizzate sul recupero di oggetti per la propria sopravvivenza (indispensabili per potenziare le armi o l'equipaggiamento a disposizione) o magari cercando di recuperare alcuni superstiti che chiederanno aiuto all'interno di strutture fatiscenti o abbandonate. Ma nonostante l'ora del giorno favorevole, non si tratterà di una passeggiata in un prato fiorito: sicuramente i programmatori hanno in serbo diverse sorprese sgradite per il giocatore, come ad esempio quella di includere (oltre magari ai classici zombie diurni) un qualche tipo di organizzazione umana armata in perfetto stile Umbrella Corporation. A ogni modo, è di notte che il videogiocatore si giocherà il tutto per tutto, preoccupandosi di raccogliere materiale utile alla sua sopravvivenza, esplorando con la massima attenzione edifici abbandonati ed evitando contempo la furia omicida dei non morti che gli daranno la caccia senza pietà. Il gioco, ovviamente, strizza l'occhio a Dead Island nel momento in cui sarete chiamati a migliorare i parametri fisici dei personaggi a disposizione (quattro), nonostante il sistema di crescita sia parso da subito più semplificato rispetto a quanto visto in titoli simili. La mancanza di vere e proprie classi distintive per i protagonisti farà sì che l'aspetto "atletico" del personaggio principale sia il primo e unico elemento da potenziare a dismisura, visto che come in ogni survival horror che si rispetti, evitare il conflitto sarà talvolta la migliore arma a disposizione. Sarà quindi fondamentale, durante una sessione di gioco, valutare se affrontare di petto un gruppo di dieci zombie, oppure evitare la spiacevole situazione di emergenza dandosela furbescamente a gambe, muovendosi tra gli spazi offerti e saltando da una parete all'altra utilizzando ogni tipo di appiglio a disposizione. Si tratterà forse di un Mirror's Edge in salsa horror? La cosa suona decisamente intrigante. Ma l'ultima produzione Warner Bros. Games non obbligherà i giocatori ad adottare solo strategie di fuga: sarà infatti possibile (anche se non strettamente consigliabile) affrontare di petto gli spietati cacciatori, attraverso l'uso di una serie di attrezzi molto simili a quello visti (ed adoperati) nei precedenti titoli della software house (vedi armi da taglio, martelli, bastoni e un'arma capace di emettere potenti scosse elettriche, oltre ovviamente a pugni e calci). Tecnicamente, poi, appare chiaro che Dying Light deve molto alla serie di Dead Island in quando ad ambientazione ed estetica generale, sebbene il motore grafico sia parso da subito estremamente più performante nel muovere decine di creature su schermo (molte più di quante viste nel survival horror pubblicato da Deep Silver nel 2011). Il Chrome Engine 6 è quindi una sicura promessa di qualità, sperando che la versione PS3 e Xbox 360 non resti indietro in quanto a fluidità e

> "Sarà quindi fondamentale, durante una sessione di gioco, valutare se affrontare di petto un gruppo di dieci zombie, oppure evitare la spiacevole situazione di emergenza dandosela furbescamente a gambe."

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC, PS4, Xbox One
Origine: Europa
Developer: Techland
Publisher: Warner Bros. Games
Genere: Azione/Survival
Uscita: 2014
Giocatori: 1

Profilo Techland

Techland è una software house nota al grande pubblica per la sua apprezzata saga horror di Dead Island. Il team in questione è tuttavia autore, tra l'altro, anche della serie Call of Juarez, e di diversi racing game tirati fuori dal cilindro nel corso degli anni. Ora, il gruppo fondato nel 1991 da Paweł Marchewka è pronto a ritornare sul mercato il prossimo anno, nuovamente con un'invasione di morti viventi a farla da protagonista.

Storia Techland

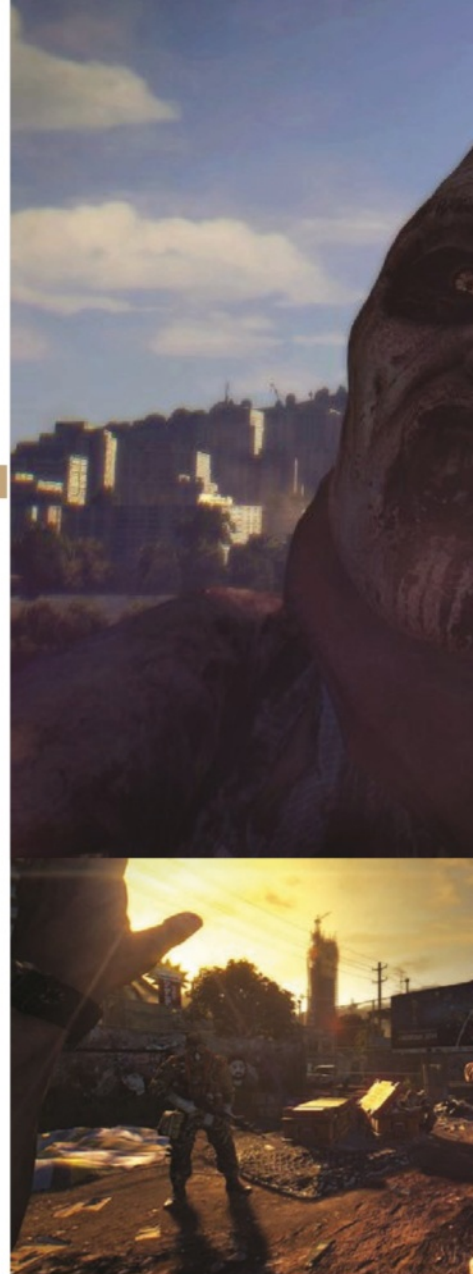
Nail'd
2010 (PC, PS3, 360)

Call of Juarez: The Cartel
2012 (PC)

Dead Island
2013 (PC, PS3, 360)

Mad Riders
2012 (PC, PS3, 360)

Dead Island: Riptide
2013 (PC, PS3, 360)

Call of Juarez: Gunslinger
2013 (PC, PS3, 360)

■ Up: Gli zombie sono numerosi e aggressivi tuttavia, mentre di giorno sono in qualche modo "gestibili", è di notte che si mostrano nella loro vera natura, diventando vere e proprie macchine di morte.

■ Left: Accecare il nemico (e successivamente fuggire) sarà spesso la tattica migliore per uscire indenni da uno scontro.

LA NOTTE (E IL GIORNO) DEI MORTI VIVENTI

La caratteristica più affascinante dell'ultima fatica Techland è sicuramente lo straordinario ciclo giorno/notte. Al calar delle tenebre, infatti, le terrificanti creature usciranno dai loro rifugi oscuri, affamate di carne umana da sbranare. Starà a noi evitare il contatto diretto coi predatori della notte, cercando di salvare la pellaccia. Questa caratteristica alla "Io sono Leggenda" è sicuramente uno dei punti di forza di Dying Light, capace di aumentare a dismisura il senso di tensione ed angoscia.

resa complessiva (il gioco è infatti previsto anche e soprattutto per console di nuova generazione e PC di fascia alta). Insomma, nonostante di titoli a tema zombi il mercato sia ormai stracolmo, l'ultimo "First Person Shooter open-world" della software house polacca ha sicuramente colpito l'attenzione degli addetti ai lavori, nonostante lo sviluppo sia lungi dall'essere completo. Ma tra non troppo tempo, presumibilmente durante i primi mesi del prossimo anno, potrete sapere, pad alla mano, se l'apocalisse zombie targata Techland e Warner Bros. sia un titolo meritevole di attenzioni, oppure solo l'ennesimo videogioco "non morto".

Marcello Paolillo

Call of Duty: Ghosts

CONCEPT ■ Nuove modalità multiplayer, ricompense e personalizzazioni mai viste. Call of Duty sta per tornare, più in forma che mai!

Il trionfale ritorno di uno dei migliori simulatori di guerra" con "FPS

Mai i nostri occhi di videogiocatori si sono posati su di un FPS bellico tanto ampio e variegato quanto l'ultimo capitolo della saga di Call of Duty, ricco più che mai di modalità di gioco fruibili sia in single che in multiplayer, dotato di un avanguardistico sistema di personalizzazione del proprio soldato e di un cospicuo sistema di ricompense. I ragazzi di Infinity Ward, veterani sul campo, hanno deciso di ampliare ancora di più il già ricco comparto multigiocatore inserendo una nuova tipologia di gioco chiamata "Create-a-Squad", che fa del giocare in squadra l'elemento cardine dell'esperienza ludica, così da ottenere maggiori ricompense e una maggiore quantità di esperienza. Potrete mettere alla prova la vostra abilità di soldato con Squad vs. Squad, Squad Assault, Safeguard e Wargame, la quale è stata pensata e sviluppata ispirandosi al caro vecchio Modern Warfare 3. Queste squadre potranno essere comandate sia da un avversario reale che dai bot i quali, grazie a una sublime intelligenza artificiale, saranno performanti come un vero e proprio compagno virtuale. Questa terza modalità di gioco è stata sviluppata in virtù di una personalizzazione tanto innovativa quanto vasta grazie alla quale potrete creare una squadra totalmente ad personam, fino a un massimo di dieci elementi. Questo sistema includerà un mastodontico numero di combinazioni, per un totale di circa ventimila differenti possibilità che includeranno l'aspetto, le armi e le svariate abilità del soldato e, per la prima volta in assoluto della storia di Call of Duty, persino la scelta del sesso del personaggio; inoltre, potenziamenti e accessori mai visti prima accompagneranno la vostra avventura nella guerra moderna. I perk disponibili saranno 35, ognuno dei quali avrà un limite di otto punti, divisi in ben sette categorie: Speed, Handling, Stealth, Awareness, Resistance, Equipment ed Elite. Se poi deciderete di non scendere in campo con un'arma secondaria, avrete a disposizione altri tre punti aggiuntivi. Procedendo con il team guadagnerete punti esperienza che andranno ad aumentare il Prestigio permettendovi così di creare il soldato perfetto. Alle innovazioni si affiancano dei classici come le classi Assalto, Specialista e Supporto ognuna con ricompense create ad hoc in base ai "Killstreak" che riuscirete ad effettuare. Insieme alle già viste streak awards, Infinity Wards ha introdotto delle new entry come, ad esempio, la Guard Dog, dove il nostro amato cane vi farà da sentinella segnalandovi i nemici in arrivo e, nel caso ce ne fosse bisogno, attaccandoli insieme a voi. Chi non ha mai sognato di eliminare più nemici possibile sul campo di battaglia sfruttando veicoli tipici della guerra? Ebbene in Call of Duty: Ghosts sarà possibile realizzare il vostro sogno grazie a due ricompense: Helo Scout e Night Owl. La prima vi metterà alla guida di un elicottero, mentre la seconda alla guida di un drone. La guerra, però, non si vince unicamente con i mezzi pesanti. A tal proposito gli sviluppatori hanno inserito una nuova classe per tutti gli amanti degli assassini silenziosi. Proprio così, stiamo parlando dei cecchini. Il produttore esecutivo di Infinity Ward, Mark Rubin, ha spiegato come, in vista di questa nuova classe, cambieranno i fucili, supportati da mirini dual render e dotati di una potenza

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One, Wii U, PC
Origine: USA
Developer: Infinity Ward
Publisher: Activision
Genere: FPS
Uscita: 5 novembre 2013
Giocatori: 1

Profilo Infinity Ward

Nata undici anni fa sotto il sole splendente della California, Infinity Ward è entrata nell'olimpo dei Developer grazie allo sviluppo della maggior parte dei capitoli della saga di Call of Duty, uno dei più importanti simulatori di guerra disponibili sul mercato. Nel 2003 il team è stato infine acquistato da Activision.

Storia Infinity Ward

Call of Duty
2003 (PS3, Xbox 360, PC)

Call of Duty 2
2005 (PS3, Xbox360, PC)

Call of Duty 4: Modern Warfare
2007 (PS3, Xbox 360, PC)

Call of Duty: Modern Warfare 2
2009 (PS3, Xbox 360, PC)

Call of Duty: Modern Warfare 3
2011 (PS3, Xbox 360, PC)

■ Down: Neanche la neve e il freddo vi impediranno di portare a termine la vostra missione!

■ Up: Grazie alla loro nuova IA gli infetti potranno anche aggrapparsi al veicolo in corsa, tentando di strapparvi via dall'abitacolo.

"Call of Duty: Ghosts si prospetta il capitolo migliore della serie grazie al durissimo lavoro svolto dagli sviluppatori americani che hanno dimostrato una cura ineccepibile per il prodotto."

Right: L'ambiente modificabile e distruttibile è uno degli elementi di cui si sentiva di più la mancanza in COD.

di fuoco devastante mai vista prima. Per risolvere il problema dell'efficienza di ogni singola classe, è stato svolto un meticoloso lavoro di design sulle mappe, grazie al quale in Ghosts sia le classi a corto che quelle a lungo raggio avranno le stesse possibilità di vittoria. Per quanto riguarda il multiplayer, vedremo l'arrivo di nuovissime ed esclusive modalità di gioco: "Search and Rescue" e "Cranked". Nella prima, molto simile a "cerca e distruggi", le squadre avversarie dovranno attaccare o eventualmente difendere due cariche piazzate sulla mappa e i soldati, una volta uccisi, potranno respawnare unicamente a condizione che un compagno trovi la dogtag prima che lo facciano gli avversari. La seconda, "Cranked", consisterà in una forsennata corsa contro il tempo, in cui ogni kill farà partire un count down che vi obbligherà ed eliminare più nemici possibile in modo tale da non far scadere il tempo. Con Ghosts ritorna inoltre un classico rivisitato, la modalità "Blitz", molto simile a "Cattura la Bandiera", con l'unica differenza che le bandiere saranno tre. L'aumento delle bandiere determinerà una varietà di gioco davvero interessante che non si limita unicamente alla cattura delle stesse ma che sfocia in una guerra difensiva rispetto alla propria posizione dell'area conquistata oppure in una fase di attacco contro l'area nemica o contro le aree ancora libere. Alla luce di queste novità e considerazioni, Call of Duty: Ghosts si prospetta, con ottime probabilità, il capitolo migliore della serie grazie al durissimo lavoro svolto dagli sviluppatori americani che, come da sempre, hanno dimostrato una dedizione e una cura per il prodotto davvero ineccepibile. Non ci resta che aspettare novembre per eventuali conferme o smentite.

Mauro Indini

IN FONDO AL MAR

Una delle novità più interessanti di Ghosts è certamente quella dei combattimenti sottomarini. Sebbene sezioni sott'acqua non siano una novità per la serie, con Ghosts il team ha voluto fare di più introducendo non solo eventi subacquei scriptati o mere fasi esplorative, ma un gameplay frenetico e ragionato come quello sulla terraferma. Girare per la barriera corallina offerta da Ghosts vorrà infatti dire scontri a fuoco, nemici appostati sul fondale, ripari da trovare alla fortuna e tanti, tantissimi proiettili!

Wasteland 2

CONCEPT ■ Il grande classico degli anni 80, precursore dei GDR post-apocalittici, si rinnova a grande richiesta dei giocatori.

Bentornati al futuro

Nella desolazione di un'America post-apocalittica, in un futuro alternativo che è già storia, la nostra unica speranza sono i Desert Ranger. Loro, e Kickstarter: il sito di crowdfunding che permette agli sviluppatori più audaci di affrancarsi dai limiti imposti dai publisher, confrontandosi direttamente con i giocatori. E questi ultimi hanno decretato che Wasteland 2, seguito del leggendario GDR del 1988, dovesse ottenere il triplo dei fondi richiesti da Brian Fargo e compagni. Stiamo parlando di un titolo che ha avuto un ruolo seminale nella storia dei videogiochi, aprendo la strada a illustri successori come Fallout, e offrendo per primo un mondo persistente. Computer Gaming World lo ha piazzato al nono posto tra i migliori giochi di sempre, ed è inutile sottolineare che dal suo erede ci si aspetta molto. Adesso resta solo da capire se un esercito di nerd e retro-gamer sarà più facile da accontentare dell'avido staff di un'azienda. Come vedete, l'atmosfera ansiogena c'è tutta e, sia nella realtà che nella premessa narrativa del gioco. Al momento della catastrofe nucleare, nel 1998, una compagnia di ingegneri dell'esercito americano era impegnata a costruire ponti nell'arido deserto del sud ovest. Nelle vicinanze, sorgevano piccole comunità survivaliste, una prigione e qualche struttura industriale. I soldati si rifugiarono nella prigione, espulsero i detenuti e invitarono i survivalisti a unirsi a loro. Insieme, formarono i Desert Ranger per aiutare altri sopravvissuti. Infatti il nuovo titolo inizia con la "festa di pensionamento" di un ranger del primo Wasteland, un simpatico eufemismo per dire che costui ha tirato le cuoia. Quando affrontiamo una missione, arrivano subito i primi momenti amarcord: il sistema di dialoghi basato su keyword (per rispondere al nostro interlocutore dobbiamo scegliere una parola tra le diverse proposte), e il combattimento a turni. L'interfaccia utente è personalizzabile, quindi le varie barre e finestre possono essere disancorate e spostate a piacimento e, anche se il suo aspetto è un po' sgraziato, la inXile promette che la versione definitiva sarà più elegante. La visuale isometrica, poi, è ruotabile a 360 gradi. Le aree di apertura sono soprattutto costituite da pianure brulle ma la complessità del gioco si intuisce in breve tempo, quando appaiono scenari con diversi tipi di coperture e avversari in grado di rendersi pericolosi. Gli sviluppatori affermano di essersi concentrati sull'IA per renderla meno prevedibile, ad esempio dando ai personaggi la possibilità di aggirare sul fianco gli avversari, di agire in gruppo o usare a proprio vantaggio i punti sopraelevati. La cosa su cui si lavora più alacremente, però, è il sistema di scelte legato alle abilità. Le skill (più di trenta) sono la vera struttura portante del gioco, e selezionarle con oculatezza si rivelerà fondamentale. La nostra squadra avrà fino a sette giocatori, inclusi i quattro Ranger e tre personaggi non giocabili. Ognuno avrà i suoi tratti specifici, ma i Ranger svilupperanno una personalità tramite le scelte del giocatore in termini di statistiche, abilità e aspetto. Ogni situazione con cui dovremo confrontarci avrà diverse possibili soluzioni e, a loro volta, queste avranno delle ricadute sia a breve che a lungo termine. Che si decida di aiutare o uccidere qualcuno, il mondo di Wasteland reagirà alle nostre azioni in maniera logica, ma non ci giudicherà. Il focus, qui, è proprio la possibilità di scegliere, di lasciare il proprio segno sul mondo del gioco, producendo conseguenze capaci di evolversi in reazioni a catena. Tra le abilità che avremo a disposizione, compaiono voci come "Computer Tech", che permette di hackerare i computer, magari per manipolare una telecamera di sicurezza o un robot. Mentre "Kiss Ass, Hard Ass e Smart Ass" è la definizione provvisoria per altrettanti modi di trattare la gente con cui si parla. "Animal Whisperer" è una delle skill più buffe. Ad esempio, in uno scontro con un lupo, si può scegliere di parlarci fino a farlo allontanare. Oppure ci sono gatti, cani, capre ecc. che si può convincere

> "Il focus qui è proprio la possibilità di scegliere, di lasciare il proprio segno sul mondo del gioco, producendo conseguenze capaci di evolversi in reazioni a catena"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC , Mac OS X
Origine: USA
Developer: inXile Entertainment, Obsidian Entertainment
Publisher: inXile Entertainment
Genere: GDR
Uscita: TBA
Giocatori: 1

Profilo inXile Entertainment

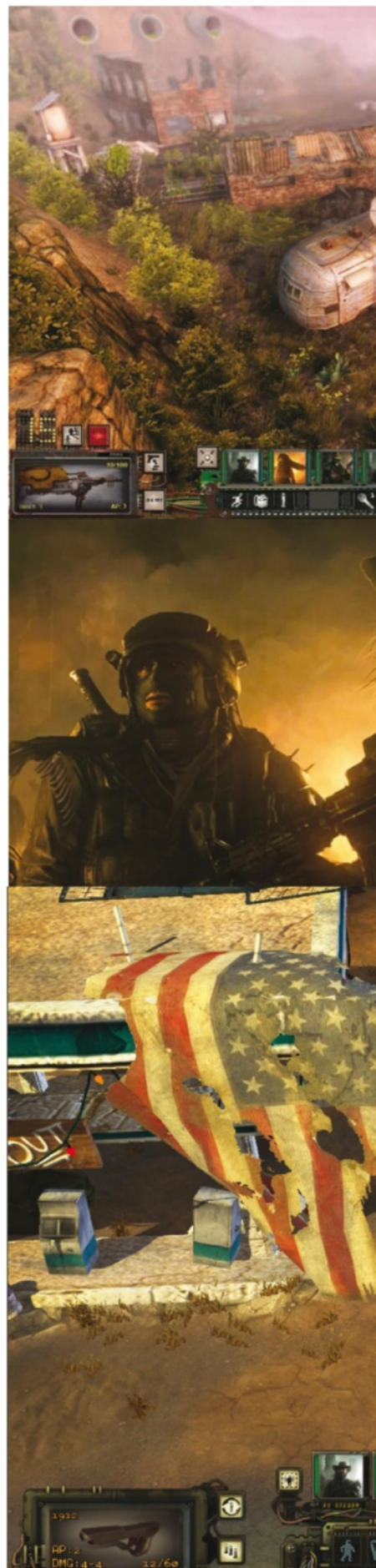
InXile Entertainment è un team di sviluppo con sede a Newport Beach, in California. Fondata nel 2002 da Brian Fargo, già fondatore di Interplay, deve il suo nome alla fuoriuscita di Fargo da quest'ultima (nell'interregno tra le due compagnie, il game designer stampò sui propri biglietti da visita "Leader in exile"). Nel 2003 la compagnia ha acquisito da Konami i diritti di Wasteland, e ha rimesso al lavoro buona parte del team di sviluppo originale.

Storia Inxile Entertainment

The Bard's tale
2004 (Multi)

Line Rider
2008 (DS, Wii, iOS)

Hunted: the Demon's Forge
2011 (PS3, 360, PC)

Choplifter HD
2012 (PS3, 360, PC)

Down: Sembra la versione psicopatica del trenino Thomas.

Up: L'HUD sarà completamente personalizzabile e permetterà al giocatore di sistemare i parametri a schermo come preferisce.

Down: L'America post-apocalittica tinteggiata da inXile è spettacolare e credibile e rievoca alcune perle del genere nate tra gli anni ottanta e novanta.

CROWDSOURCING IN 3D

Non solo crowdfunding: la inXile ha chiesto aiuto al proprio pubblico anche per i modelli 3D di alcuni dei suoi scenari. Sul sito del gioco, infatti, la compagnia ha postato diversi esempi di concept art a cui ispirarsi per produrre i modelli, e delle linee guida per proporli. Aprendo anche il processo creativo ai propri fan, l'azienda si proponeva di rendere l'esperienza di Wasteland ancora più partecipativa. Solo che in questo caso era la software house ad aprire il portafoglio.

a seguirci come animaletti domestici. Per quanto riguarda le location, sappiamo che circa un terzo del gioco si svolgerà in Arizona, come nell'originale, ma che poi il set si sposterà a Los Angeles. In Wasteland 2, la radio ha un ruolo centrale, e può segnalare presenze disturbanti, come avviene con l'appello di una donna, che chiede al marito di tornare a casa per non lasciarla morire da sola. Altra caratteristica fondamentale è rappresentata dalle fazioni, che invece aggiungono un tocco di umorismo surreale. In una si venera Ronald Reagan, mentre un'altra è costituita da fissati delle buone maniere, convinti di poter riportare la civilizzazione seguendo maniacalmente l'etichetta più "civile" possibile. Concludendo, per quello che abbiamo visto finora, non ci dispiacerà affatto tornare nelle terre desolate. La grafica è piuttosto essenziale, ma questo ci dà la sicurezza che il gioco girerà anche su computer meno potenti. Inoltre, con le sue 400000 parole di script, e l'iniezione di nuove risorse data da Kickstarter, rimaniamo con la motivata speranza che questa sia solo la punta dell'iceberg del progetto di inXile.

Veronica La Peccerella

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PS Vita, Nintendo 3DS**
Origine: USA
Developer: Armature Studio
Publisher: Warner Bros. Games
Genere: Azione
Uscita: 25 ottobre 2013
Giocatori: 1

Profilo Armature

Armature Studio è una casa di sviluppo statunitense con sede nella soleggiata Austin, Texas. Fondata nel settembre del 2008 da Mark Pacini, Jack Matthews e Todd Keller non è ancora molto conosciuta, nonostante si sia occupata di un porting su PS Vita perfettamente riuscito come è stato quello di Metal Gear Solid HD Collection.

Storia Batman Arkham

Batman: Arkham Asylum
2009 (PS3, 360, PC)

Batman: Arkham City
2011 (PS3, 360, PC, Wii U)

Batman: Arkham Origins Blackgate

CONCEPT Trasposizione bidimensionale della serie Arkham perfettamente modellata sull'originale. Dalle atmosfere al combat system, tutto è il richiamo della solida struttura dei precedenti titoli per home console.

Sempre ed ancora nel segno di Arkham

Le licenze per la produzione di opere contingenti, destinate principalmente al bacino dell'handheld, si sa, spesso risultano essere una pessima idea.
Basta ricordare l'attonito e deluso silenzio con cui vennero accolti (pessimi) titoli come Assassin's Creed Liberation o Call of Duty Declassified dagli utenti di PS Vita. Per nostra fortuna, il tempo scorre e a volte, sorprendentemente, le cose sembrano cambiare davvero. Il punto di svolta potrebbe in effetti essere rappresentato proprio da Batman: Arkham Origins Blackgate, spin off della serie Arkham che Warner, sempre attenta a non correre il rischio di svalutare i propri prodotti, ha deciso di affidare al semi-sconosciuto team "Armature". Nonostante il nome non dica assolutamente niente ai più, la squadra è composta da ex-solidissime colonne di Retro Studios: Mark Pacini, Todd Keller e Jack Matthew, coloro che lavorando sulla trilogia di Metroid Prime riuscirono a regalarci delle vere e proprie meraviglie videoludiche. Perciò, nonostante non si possa di certo dire che gli animi siano irrequieti per l'attesa, la speranza che l'esordio del Cavaliere Oscuro sulle piattaforme portatili risulterà essere qualcosa di più che semplicemente accettabile non sono poi così esigue. Action per lo più in 2D che non disprezza a volte di lasciare un po' di libertà d'esplorazione, Blackgate incorpora al suo interno fasi di combattimento intese nel senso più stretto con altre più marcatamente stealth e platform. Com'è facilmente intuibile, il titolo è ambientato interamente all'interno del carcere di Blackgate, una sorta di versione più "sweet&soft" del manicomio di Arkham. Ricalcando con anche troppa precisione la struttura narrativa dei due titoli originari, Batman dovrà recarsi all'interno del carcere di massima sicurezza per sedare (nuovamente) una rivolta, rimanendo (di nuovo) intrappolato all'interno della struttura. Ogni cosa, dalle sezioni stealth a quelle più prettamente dedicate alla risoluzione degli enigmi ambientali, saranno in pieno stile Arkham. Caso esemplare per questo discorso sono i combattimenti, del tutto simili a quelli caratterizzanti i capitoli principali, basati essenzialmente su un sistema molto vicino al puro Free Flow Combat. Batman potrà perciò attaccare, contrattaccare, schivare e usare i vari gadget per combo speciali in maniera del tutto simile a quella che già conosciamo molto bene. Una particolarità: nonostante l'avanzamento e l'inquadratura siano essenzialmente a scorrimento laterale, i combattimenti sfruttano la struttura tridimensionale delle ambientazioni. Potremo così venire accerchiati dagli avversari che, sfruttando i livelli di parallasse, potranno posizionarsi "in profondità" rispetto a nostro piano, costringendoci a tenere sempre conto della direzione da cui provengono gli attacchi e a sfruttare la levetta analogica per direzionare i colpi e le eventuali contromosse. Il risultato sono scontri fluidi che non dovrebbero né deludere né annoiare gli appassionati della serie. Similmente, nel momento in cui ci troveremo a dover esplorare degli ambienti per riuscire a proseguire con la nostra missione sarà la Modalità Detective (attivabile attraverso un rapido tocco del touch-screen) a venirci in aiuto, evidenziando falle nelle strutture murarie o elementi interattivi. Anche qui perciò potremo far esplodere muri e strutture grazie al gel esplosivo o superare

> "È possibile che finalmente qualcuno sia riuscito a produrre un titolo per il mercato che handheld che non finirà per deluderci"

Left: I combattimenti saranno caratterizzati dalla stessa fluidità presente nei titoli originali, nonché da un concept di gioco sostanzialmente simile.

Up: La Modalità Detective e quella Predatore continueranno ad essere di fondamentale importanza nelle fasi stealth e nella progressione dell'avventura, senza contare il fatto che sono state perfettamente integrate con i controlli portatili delle console di riferimento.

baratri e strapiombi grazie al Bat-Artiglio. Anche per quanto riguarda le sezioni stealth è stata conserva l'essenza della struttura caratterizzante i titoli principali. Potremo infatti continuare a sfruttare la Modalità Predatore, che ci permetterà di visualizzare gli stati emotivi dei nemici nonché il loro campo visivo attraverso la semplice pressione di un tasto, insieme agli elementi sfruttabili per gli attacchi, come le grate nel pavimento o gli immancabili Gargoyle. Gli ambienti di gioco sembrano ben differenziati e variegati: dai cortili esterni della struttura di detenzione al suo locale caldaie, passando per corridoi e celle fino ad arrivare alla zona di massima sicurezza. Tutti sembrano essere anche ben studiati e caratterizzati, ricoperti da una patina della classica atmosfera Arkham. Per quanto riguarda gli avversari, l'unica boss fight ad oggi apprezzata vede come protagonista la bellissima Selina Kyle, aka Catwoman, la quale impegnerà i giocatori con doppie mosse che richiederanno altrettante schivate consecutive, nuova feature che sembra aggiungere un tocco in più di pepe e difficoltà alla fase difensiva degli scontri. In ogni caso, stando a quanto si è potuto vedere, c'è una buona speranza che i villains saranno caratterizzati e dettagliati almeno quanto le ambientazioni. In sostanza, non perdete le speranze: è possibile che finalmente qualcuno sia riuscito a produrre un titolo per il mercato che handheld che non finirà per deluderci. E chi altro, se non il Cavaliere Oscuro?

Gaia Cocchi

POLIGONI SPLENDENTI

Ci pare doveroso spendere qualche parola per l'aspetto estetico di Blackgate che appare assolutamente splendido. I modelli poligonali che costituiscono Batman e antagonisti sono caratterizzati dalle stesse animazioni dei capitoli regolari della serie e il team è riuscito a raggiungere un livello di dettaglio che non ha proprio nulla da invidiargli. Il frame rate non si trova in difficoltà neanche con un discreto numero di personaggi sullo schermo, le texture che caratterizzano gli scorci della città natale dell'uomo-pipistrello sono ottime e l'art design risulta essere a dir poco magistrale, anche se quasi totalmente riciclato.

WRC FIA World Rally Championship 4

CONCEPT Si riparte con un boost di realismo alla base all'innovazione del quarto capitolo della saga rallystica sviluppata dallo studio milanese della Milestone.

Fango, olio e passione

Appuntamento imperdibile per gli amanti della simulazione rallystica, WRC FIA World Rally Championship 4 arriva anche quest'anno sulle nostre console, presentando poche novità sostanziali, ma tanti ritocchi, tali da rendere l'esperienza automobilistica di Milestone quanto più fedele alla controparte reale. In arrivo quest'inverno, la quarta versione di WRC si caratterizzerà, su tutto, per una più precisa realizzazione da parte della Milestone che, dopo aver accolto il feedback dei fan, si è decisa a cesellare a dovere quello che è a tutti gli effetti il suo brand di maggior successo. La parola d'ordine che nasce da tale necessità, è quindi "realismo", tant'è che al giocatore verrà data una maggior possibilità di immedesimazione nel mondo del rally, cercando di rendere maggiormente performante l'avventura su strada. Come da tradizione, WRC 4 si presenterà su strada con licenze rinnovate e anche aumentate, così da rendere più dettagliato l'intero roster a nostra disposizione. Le auto ufficiali saranno 65, tra cui l'anteprima assoluta della Hyundai i20 WRC, un prototipo, un concept, che si appresta a scendere su sterrato dalla prossima stagione e che WRC 4 ci permetterà di testare e guidare assolutamente in forma preventiva. Le location sono state confermate rispetto allo scorso capitolo: sono precisamente 13, gli stessi, con una netta miglioria a livello grafico, che si perfeziona nella realtà a 360 gradi. La modalità carriera sarà l'esatta esecuzione di tutte queste novità elencate fino a ora e che confluiranno nella grande capacità di mettere il vostro occhio all'attenzione di tutto ciò che vi circonda: email da leggere, sponsor da accettare, auto da revisionare e aggiustare al punto giusto, cercando anche di risultare il miglior pilota in circolazione nonostante siate esclusivamente un novellino, punto di partenza assoluto della nostra campagna rallystica. Pensatevi quindi al centro del vostro HUB, punto focale del vostro presente e futuro, a smistare tutti i vostri affari e le vostre necessità per poter proseguire nella vostra carriera, con la popolarità che potrà aumentare e di conseguenza portarvi nuovi sponsor, sempre più remunerativi e vantaggiosi. Con il Service Pack, inoltre, avrete la possibilità di entrare in riunione con i vostri ingegneri, che vi permetteranno di modificare tutti i parametri della vostra vettura, che essi siano legati alle riparazioni dopo gli ultimi urti raccolti in gara o anche delle vere e proprie migliorie per meglio affrontare la vostra prossima sfida su pista. Miglioria principale, però, è indubbiamente quello che vi si presenterà nell'aspetto audio: le registrazioni sono completamente rifatte, partendo da zero, cancellando e dimenticando tutto ciò che era stato realizzato negli anni precedenti. I rumori delle auto, gli effetti ambientali e anche gli urti e tutti gli effetti sonori sono stati ripresi al meglio per garantire una fedeltà maggiore a tutti i piloti in gara, il che non potrà che fare la gioia dei fan della serie che, proprio con il terzo capitolo, avevano lamentato la scarsezza della componente acustica. La stessa fisica delle auto è stata rivista e resa molto più realistica e tutto ciò è stato possibile grazie al supporto su strada, come d'uopo dire, degli sviluppatori effettuato con i piloti WRC e i rispettivi team. Anche il motore grafico si arricchisce di dinamicità: a seconda dell'orario di guida troverete più luce o meno luce, seguendo la precisione dell'orario giornaliero. Il sistema prende il nome di "Daylight", così da permettervi anche di notare come una stessa pista può cambiare in base alle condizioni: avendo tredici location a disposizione, quindi, la possibilità sarà quella di poterle rigiocare a lungo per notare le differenze in notturna, in diurna o anche con neve o altri

"Al giocatore verrà data una maggior possibilità di immedesimazione nel mondo del rally, cercando di rendere maggiormente performante l'avventura rallystica su strada"

Right: Sebbene il gioco resti profondamente ancorato a una matrice simulativa, il team si è adoperato affinché anche l'utente più inesperto possa settare difficoltà e sistema di comando secondo le proprie capacità.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360,PC, Ps Vita
Origine: Italia
Developer: Milestone
Publisher: Bigben Interactive
Genere: Simulazione
Uscita: ottobre 2013
Giocatori: 1-4

Profilo Milestone

Fondata a Milano nel 1996, la Milestone ha da sempre sviluppato titoli di simulazione sportiva facendosi ricordare per SBK e per Moto GP. Proprio quest'anno l'ultimo titolo proposto sul mercato è stato quello di Moto GP 13, che era stato preceduto, a sua volta, da WRC FIA World Rally Championship 3.

Storia Milestone

SBK 2011: Superbike World Championship
2011 (360, PS3, PC)

WRC 2 FIA World Rally Championship
2011 (360,PS3, PC)

SBK Generations
2012 (360,PS3, PC)

MUD FIM Motocross World Championship
2012 (360, PS3, PS Vita, PC)

WRC 3 FIA World Rally Championship
2012 (360, PS3, PS Vita, PC)

Moto GP 13
2013 (PC, PS3, 360, PS Vita)

IL PIACERE PORTATILE

WRC 4 sarà disponibile per Xbox360, PlayStation 3, Pc e anche per PS Vita. Gli sviluppatori assicurano che la versione portatile sarà uguale in tutto e per tutto a quella per home console, riproponendo lo stesso roster di macchine e le tredici location per guidare e sgommare. Le uniche riduzioni saranno, logicamente, nella risoluzione dello schermo e in qualche taglio al multiplayer, ma per il resto chi vorrà affidarsi alla Ps Vita non avrà nulla da temere.

Up: La cura riposta dal team nella creazione dei modelli è maniacale! Ogni auto trasuda della passione di Milestone per le competizioni automobilistiche.

aspetti. L'impatto estetico, assicurano alla Milestone, sarà indubbiamente piacevole dal punto di vista ludico ma anche da quello estetico. Dal punto di vista ludico, il team si è infine adoperato per rendere l'esperienza appetibile tanto al pilota più navigato che al novellino dello sterrato. Pur restando ancorato a una matrice squisitamente simulativa, il titolo Milestone è comunque godibilissimo anche ai neofiti del brand. Il team ha infatti inserito tutta una serie di parametri attivabili che permetteranno al giocatore di destreggiarsi con uno stile di guida più semplice e meno punitivo, salvo poi riavvicinarsi autonomamente alle caratteristiche più simulative del titolo. WRC FIA World Rally Championship 4 pare insomma avere tutte le carte in regola per confermarsi come un ottimo titolo di guida e come un'esperienza simulativa di tutto rispetto. Il fatto, poi, che Milestone abbia inserito nel titolo anche una ricca componente multiplayer (mutuata con successo dalla precedente incarnazione) non fa che aumentare il valore di un titolo di per sé già imprescindibile per ogni buon amante delle gare su quattro ruote.

Mario Petillo

Castlevania: Lords of Shadow 2

CONCEPT ■ Il secondo episodio delle avventure di Gabriel Belmont si tinge di dark e prova a superare l'acclamato prequel sotto ogni aspetto.

La chiamata del sangue.

Man mano che si avvicina la data d'uscita del capitolo che segnerà la fine dell'epico reboot portato da MercurySteam alla saga di Castlevania, nuovi dettagli e informazioni su Lords of Shadow 2, capitolo conclusivo della trilogia, trapelano per ingigantire l'acquolina di quanti ne abbiano apprezzato l'ottimo mix di azione e esplorazione. L'intento di Dave Cox, director del titolo, è affinare e migliorare tutte le caratteristiche del primo episodio, portando anche una serie di novità che rendano il gioco più fruibile e tecnicamente al passo con i tempi. Uno dei maggiori difetti di Lords of Shadow, era l'instabilità del frame rate che, soprattutto in situazioni particolarmente concitate, non sembrava reggere il passo di un'azioen frenetica. Gli sviluppatori consci del problema, hanno già promesso che questa volta l'azione di gioco sarà ancorata sui 30 fps, senza alcuna incertezza di sorta. Gabriel, al suo debutto come nuovo signore delle tenebre, si muoverà in un mondo in cui l'esplorazione sarà decisamente più aperta, grazie all'introduzione di una telecamera libera e ruotabile con l'analogico destro. Introduzione utile, soprattutto se si considera i numerosi segreti che il gioco racchiude nelle sue righe di codice. Parlando proprio dei collezionabili, particolare importanza avranno le reliquie, indispensabili per affrontare determinati tipi di situazioni che richiederanno magari di incrementare la velocità di attacco piuttosto che ricaricare la vostra salute, o magari fornirvi altri tipi di power up temporanei. Sarà inoltre abbandonata la suddivisione delle porzioni di gioco in capitoli. Non essendo più costretti ai compartimenti stagni nella quale si susseguivano precedentemente le ambientazioni, è facile intuire come probabilmente sarà incentivato anche il backtracking di alcune zone, avvicinando Lords of Shadow 2 all'esperienza degli originali Castlevania di Konami. Per quel che ci è stato concesso di vedere fino a questo momento, siamo sicuri che il curioso cambio temporale delle vicende di Dracula, trasportate di peso in epoca moderna, darà un'atmosfera nuova e un feeling inedito alla saga, soprattutto se saranno contemplate le scorribande urbane che gli antefatti del gioco lasciano presagire. Quello che è certo, è che la direzione artistica sarà di matrice squisitamente gotica, con un Gabriel quanto mai a suo agio nelle vesti di assoluto signore del male. Seguendo, poi, un concept già saggiato in produzioni come l'ultimi DMC, a ostacolare Dracula ci sarà il castello stregato, le cui architetture si modificheranno per mettere i bastoni tra le ruote a l nostro (anti) eroe. Si va quindi a recuperare quell'antico protagonista (il maniero, per l'appunto) che da sempre aveva caratterizzato la serie (eccezionale la caratterizzazione in Symphony on te Night) e che era recenetemente stato archiviato a mero "stage giocabile". Il sangue sarà il tema portante nelle manifestazioni e metamorfosi delle imponenti mura medievali dell'edificio, il quale si paleserà sempre in forma ostile nei confronti del nostro protagonista. Paradossalmente, considerando che parliamo del principe dei Vampiri, il liquido rosso rappresenterà fonte di guai dai quali sarà meglio stare alla larga, logorando ingranaggi, rovinando e deteriorando colonne e pavimenti, costringendovi spesso a percorsi alternativi in termini di gameplay. Dulcis in fundo, il sangue sarà fonte di potenziamento per i mastodontici e pericolosi boss che intralceranno il nostro cammino. Ma la sostanza rossa non ci sarà solo nemica e da buon vampiro, sarà importante sfruttarla come nostra risorsa. Il Focus è uno dei perni nella nuova struttura tecnica del sistema di combattimento.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC
Origine: Spagna
Developer: MercurySteam
Publisher: Halifax
Genere: Azione
Uscita: 27 febbraio 2014
Giocatori: 1

Profilo Castlevania: LoS

Originariamente concepito come un gioco a sé stante, il primo Lords of Shadow fu presto inserito nella serie di Castlevania a causa dlela forte attinenza concettuale di ambientazioni e personaggi. Complice l'appoggio creativo di Kojima Production, Mercry Steam ebbe così l'occaisone (non da poco) di rebootare quella che è una serie storica, ormai caduta in disgrazia dopo diverse iterazioni tridimensionali decisamente scadenti.

Storia Castlevania

Castlevania: Portrait of Ruin **2006 (DS)**

Castlevania: Order of Ecclesia **2008 (DS)**

Castlevania Judgment **2008 (Wii)**

Castlevania: Harmony of Despair **2010 (Live Arcade, PSN)**

Castlevania: Lords of Shadow **2010 (PS3, 360, PC)**

Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate **2013 (PS3, 360, DS)**

■ Down: Dopo la sua performance in Mirrors of Fate, Trevor Belmont torna qui nelle nuove vesti di Alucard. Un tributo da parte di MercurySteam più che degno al meraviglioso personaggio di Simphony of the Night.

Left: Tra i nuovi nemici di Gabriel ci saranno entità divine corazzate che non temono la nuova natura sovrannaturale del nostro eroe.

SI CAMBIA MUSICA

Il compositore del titolo è Oscar Araujo, il quale ha affermato che la colonna sonora di Lords of Shadow 2 avrà un'impronta molto diversa da quella del primo capitolo. Temi corali e orchestrali saranno ovviamente tutt'ora presenti in quanto meglio rappresentano la grandeur e la solennità di personaggi e ambientazioni tipici della saga, ma saranno alternati da pezzi più elettronici e contemporanei, in linea con lo spostamento temporale della storia ai giorni nostri

Down: La telecamera libera non ha scoraggiato i programmatori che non solo mostreranno molti più dettagli delle aree di gioco circostanti rispetto al passato, ma cercheranno di superarne anche il livello grafico e il colpo d'occhio generale.

Tramite questa barra, saremo incentivati a un costante incedere agile e offensivo, sfruttando mosse parate e schivate, per mantenerla alta e causare un maggiore rilascio di sangue da parte dei nostri nemici. Questo incrementerà il mana in nostro possesso dandoci di conseguenza maggiori possibilità di sfruttare incantesimi o altri tipi di poteri magici. Uno stile di combattimento poco vario e ridondante sarà quindi caldamente sconsigliato, anche perché le stesse armi che avremo in dotazione, ne subirebbero gli svantaggi nella loro evoluzione. Ogni mossa della nostra rastrelliera andrà infatti performata il maggior numero di volte possibile, in quanto solo raggiunto un determinato quantitativo di utilizzo di tal movenza ne sbloccherete una successiva, ad essa strettamente legata. In generale, è bello constatare come, rispetto al primo capitolo, tutto risulti più dinamico e le sequenze di lotta molto più accattivanti. Ma Lords of Shadow, come sappiamo bene, non vive solo di gameplay nudo e crudo e l'avvolgente fascino della storia, ambientazione e personaggi compensavano in ogni istante dove il prequel era più carente in termini ludici. Per quanto quindi alcune di queste lacune possano essere state colmate, ci aspettiamo che il comparto artistico e narrativo siano della stessa cifra se non superiori. Ma per scoprire questo dovremo verosimilmente attendere febbraio, carichi di speranze e fiducia verso le intenzioni di Mercury Steam di chiudere la saga con i fuochi d'artificio.

Davide Salvadori

Up: Gli interni delle stazioni sono esplorabili in visuale FPS, con tanto di NPC con cui intrattenere conversazioni. Alcune navi ammiraglie, addirittura, permetteranno l'attracco per discutere con gli individui a bordo.

X Rebirth

CONCEPT Egosoft vi mette alla guida dell'Orgoglio di Albion, in un universo in cui tutto ciò che accade va oltre le normali leggi del videogaming.

Commercia, combatti, costruisci, pensa.

Il nome di Egosoft è indissolubilmente collegato alla serie X, con cui la software house tedesca è riuscita, in oltre quattordici anni di lavoro, a rivoluzionare il genere delle simulazioni spaziali su PC grazie ad un vasto ambiente sandbox pieno di opportunità, pericoli e luoghi da esplorare.
Superate egregiamente le ultime due generazioni ludiche, i developer hanno deciso di cambiare le carte in tavola snellendo tutti i sistemi legati al gameplay, pur restando estremamente fedeli al motto della serie (commercia, combatti, costruisci, pensa).
Partiamo con una precisazione, X Rebirth avrà una storia ben definita, la quale durerà circa 20 ore e si interesserà degli intrighi celati dietro le stazioni spaziali delle grandi fazioni che affollano l'universo di gioco. Voi sarete gettati nel mezzo di questo ambiente sterile e, allo stesso tempo, belligerante, alla guida della nave "Orgoglio di Albion" insieme ad un'amica che coprirà il ruolo di copilota. Qui incontrerete la prima grande differenza, ovvero l'assoluta mancanza di altri vettori utilizzabili.
Il titolo della casa tedesca, infatti, stravolgerà la vecchia struttura fatta di espedienti ripetuti per andare a simulare fedelmente ogni minima routine. Sarà così che le basi spaziali, le navi e l'economia verranno guidate in tempo reale dagli NPC, i quali non saranno di volta in volta rimpiazzati dallo spawn di nuove unità, ma scompariranno cessando di svolgere la propria funzione in caso di morte. Lo stesso concetto sarà applicato a ogni elemento, comprese le aree degli edifici e la compra/vendita di beni. Per esempio, distruggere i serbatoi di un'azienda potrebbe minare la capacità produttiva per un tempo indefinito, finché i vertici dell'impresa non ripareranno i danni procurandosi le risorse necessarie dagli asteroidi della zona. Un'altra grande novità riguarderà la possibilità di attraccare su ogni base, città o stazione di grandi dimensioni, su cui una visuale tipicamente FPS vi permetterà di esplorare l'interno e incontrare agenti da cui avviare le classiche quest. Ogni nave o edificio in vostro possesso, inoltre, necessiterà di personale assoldato in uno di questi hub.
La scia del cambiamento, quindi, passerà per un rafforzamento dell'area simulativo/gestionale del gioco, snellita nel contempo da una interfaccia grafica completamente rielaborata, accessibile dalla cabina della nave con un comodo menù radiale.
Dulcis in fundo, segnaliamo la volontà di Egosoft di rendere il titolo completamente compatibile con il joypad Xbox 360, il cui utilizzo su PC, purtroppo, resterà quanto di più vicino allo sbarco della serie su console.

Giulio Pratola

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PC Windows, Linux, PC**
Origine: Germania
Developer: Egosoft
Publisher: Deep Silver
Genere: Sandbox Spaziale
Uscita: 15 Novembre 2013
Giocatori: 1

Profilo Egosoft

Fondata nel 1998 in Germania, Egosoft ha dapprima operato in campo Amiga spostandosi su PC soltanto dieci anni dopo l'inizio delle attività. Oggi, la software house di Wurselen è conosciuta esclusivamente per il lavoro svolto sulla serie X, di cui ha pubblicato tre titoli principali e tre espansioni, sempre se si esclude l'imminente Rebirth.

Storia Egosoft

Hotel Detective
1988 (Amiga)

X: Beyond the Frontier
1999 (PC)

X2: The Threat
2003 (MULTI)

X3: Reunion
2005 (MULTI)

Up: Le navi più grandi saranno composte da singoli elementi, ed ognuno di essi dovrà essere protetto da vari tipi di torrette. La distruzione di uno solo di essi comporterà malfunzionamenti nei sistemi e svantaggi nelle schermaglie.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formati: PS3, Xbox 360, PC
Origine: USA
Publisher: Square-Enix
Developer: Airtght Games
Genere: Adventure
Uscita: 1Q 2014
Giocatori: 1

Profilo AIRTIGHT GAMES

Nata nel 2004 da un gruppo di veterani dell'industria, Airtight Games è un team di sviluppo indipendente relativamente sconosciuto. Dopo il debutto del 2010 con lo sfortunato Dark Void, il team è recentemente tornato alla ribalta con il simpatico Quantum Condrum, salvo poi mostrare al pubblico il loro vero ritorno sulle scene: Murdered. Il team è in realtà al lavoro su di un altro progetto, Soul Fjord che, dopo l'annuncio, è tuttavia sparito nel nulla.

Storia AIRTIGHT GAMES

Dark Void
2010 (PC, PS3, 360)

Quantum Condorum
2012 (PC, PS3, 360)

Pixid
2012 (iOS)

DerpBike
2013 (iOS)

Murdered: Soul Suspect

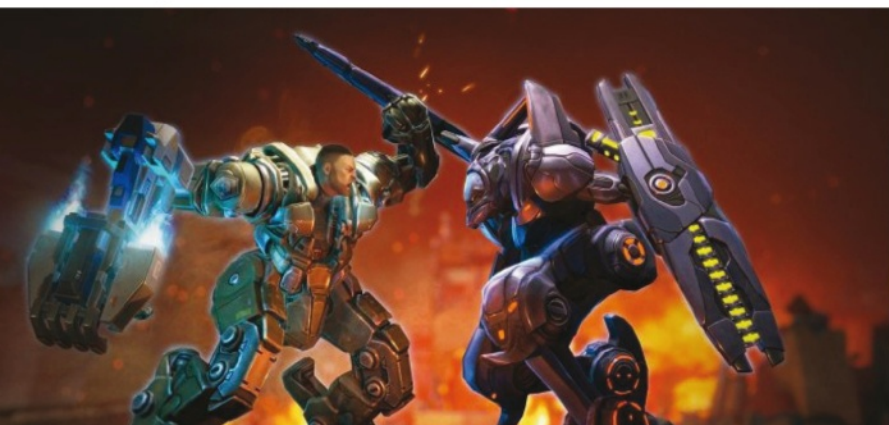
CONCEPT ■ Un'avventura noir, dalle inattese tinte soprannaturali.

■ Up: Il team mantiene uno stretto riserbo sulla trama, tant'è che salvo la morte del protagonista non ci è stato dato sapere altro. Chi è il killer? Perché lo stiamo seguendo? Quali connessioni ci sono con il misterioso Dusk?

Who you gonna call?

Presentato allo scorso E3 2013 e rimostrato in quel di Colonia, Murdered: Soul Suspect ci ritroveremo a dover investigare e svelare tutti i segreti alla base del nostro omicidio nei panni di un' anima imprigionata tra il limbo e la morte. Murdered: Soul Suspect sarà un'avventura in terza persona dalle forte tinte dark. Ambientata nella iconica città di Salem il protagonista si ritroverà (ancora in carne ed ossa) all'inseguimento di un sospettato serial killer che, in controtendenza rispetto alle migliori sceneggiature thriller, riuscirà a farla franca togliendoci addirittura la vita. Da qui prenderà il via una trama noir dalle fosche tinte paranormali in cui il nostro protagonista, Ronan O'Connor, sarà chiamatoa investigare sulla sua stessa morte. Su questo binomio tra investigazione e paranormale si basano, in effetti, tutte le meccaniche di Murdered che si presenta come un connubio tra un adventure duro e puro e un titolo dalla forte matrice investigativa. Ronan si troverà infatti in una sorta di Limbo, chiamato Dusk, in cui potersi muovere, interagire con altri personaggi e, fondamentalmente, rintracciare gli indizi che lo porteranno al suo killer.
Dunque, data la nostra forma eterea, potremmo entrare nelle case attraversando facilmente muri e porte e lì potremmo incontrare altre anime che rimaste spaventate/disorientate dal trapasso, ci chiederanno aiuto assegnandoci le più svariate missioni secondarie. Il titolo Airtight tenta, in tal senso, di proporsi come un'esperienza non necessariamente lineare, offrendo ambienti ampi e sfaccettati ricchissimi di cose da fare. Non bastassero gli indizi da rintracciare in merito al nostro caso, ogni ambiente di gioco pullulerà dei cosiddetti "Ghost Graffiti" (letteralmente dei graffiti spiritici il cui senso ci è ancora oscuro) e i "Memory Residue", ossia frammenti di ricordi visibili a Ronan che, previa ricostruzione, consentiranno di fare luce su alcuni aspetti della trama. Non mancheranno poi incontri spiritici di ogni sorta e inattese sezioni stealth in cui fuggire da alcune creature infernali (ad ora note come "I Demoni") contro cui non c'è praticamente speranza. Murdered: Soul Suspect è insomma un titolo sfaccettato, nonché un progetto interessante. Se tutto andrà come deve potremmo avere tra le mani una sorpresa più che gradita. Quel che resta da verificare e se le meccaniche fantasmagoriche saranno all'altezza delle aspettative e se la trama, su cui in fin dei conti non si sa quasi nulla, sappia tenere il passo delle ore di gameplay nonostante la sua originalità.

Paolino Maisto

■ Up: Un efferato omicidio si è consumato tra le strade di Salem... il vostro!

Left: Le due nuove classi di alieni saranno rappresentate dai Mechtoid, ideale antitesi dei Mech utilizzati dalle truppe terrestri, e dai Seeker: piovre mimetiche volanti dalla particolare velocità.

XCOM: Enemy Within

CONCEPT Nuove risorse, tecnologie inedite, nemici ancor più subdoli: uno dei migliori strategici degli ultimi anni raddoppia la posta in gioco!

Guerra dei Mondi, Capitolo 1.5 : il nemico è tra noi!

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360,PC
Origine: USA
Developer: Firaxis Games
Publisher: 2K Games
Genere: RTS
Uscita: 15 Novembre 2013
Giocatori: 1-8

Profilo XCOM

Concepita originaria dal team di Microprose (talentuoso team chiuso nel 2003, cui si deve la pubblicazione di gran parte dei titoli di Sid Meier) nel lontano 1993, la serie XCOM è sempre stata legata a profonde radici strategiche seppur, negli anni, abbia spesso deviato verso altri generi tra cui simulatori di volo e sparatutto in prima e terza persona.

Storia XCOM

UFO: Enemy Unknown
1994 (PC, Amiga, PSX)

XCOM: Terror from the Deep
1995 (PC ,PSX, Steam)

XCOM: Apocalypse
1997 (PC)

XCOM: Interceptor
1998 (PC)

XCOM: Enemy Unknown
2012 (PC , 360, PS3, iOS)

Archiviata con relativa scioltezza la dinamica parentesi "Bureau", la rediviva serie di XCOM si appresta a tornare alle proprie radici naturali con la prima espansione diretta di quell'Enemy Unknown che, poco più di un anno fa, fece incetta premi e onorificenze in occasione dei GR Awards. Sviluppato nelle fucine della Firaxis Games, e presentato nell'ambito del recente Gamescom di Colonia, XCOM: Enemy Within punterà essenzialmente ad ampliare gli orizzonti tattico-strutturali del suo predecessore, integrando elementi inediti che andranno a interessare sia l'aspetto strategico della produzione, che quello meramente stilistico. Al di là di ogni sforzo perpetrato dagli sviluppatori allo scopo di arricchire la trama portante dell'opera originale, garantire un arsenale ancor più fornito e due supplementari sotto-classi aliene con cui confrontarsi, gli aspetti più intriganti di quest'operazione sembrano concentrarsi in ambito strategico e, più precisamente, nell'introduzione di nuovi laboratori cui far riferimento per ottimizzare il potenziale bellico a propria disposizione. All'inquietante settore adibito alla sostituzione di muscoli, occhi, cervello e ossa dei soldati con omologhi geneticamente alterati, si andrà infatti aggiungere un'imponente struttura votata alla fabbricazione di unità mech, il cui schieramento finirà senz'altro per rivestire un ruolo determinante nell'economia dei combattimenti. Sebbene in molti abbiano paventato il rischio che detta novità potesse alterare eccessivamente gli equilibri di gioco, i ragazzi della Firaxis hanno specificato sin da subito che i benefici derivanti dal loro impiego sarà accuratamente controbilanciato da altrettanti punti deboli come, ad esempio, l'impossibilità di sfruttare eventuali postazioni di copertura. Lo stesso processo di costruzione delle macchine implicherà, non di meno, il forzato impiego del MELD: una risorsa nanotecnologica tanto rara quanto deteriorabile, che andrà ricombinata all'interno di altre due inedite strutture scientifiche prima di poter essere utilizzata. Forte dell'ulteriore innesto di 47 scenari esclusivi riservati alla campagna in singolo, ben 8 mappe espressamente concepite per il supporto della modalità multiplayer, e occasionali accorgimenti di ordine grafico, XCOM: Enemy Within parrebbe avere, a questo punto, i numeri per non ridursi ad essere un semplice add-on di maniera. In attesa di questa conferma, non possiamo però far altro che tenere incrociare le dita... a prescindere da quante siano.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

Right: La versione definitiva di Enemy Within includerà anche l'episodio "Operation Progeny", inizialmente concepito come DLC di XCOM: Enemy Unknown.

FRASI A EFFETTO

FUMO NEGLI OCCHI

HYPE IMPAZZITO

DISORIENTATI?

NON SIETE I SOLI

GAME REPUBLIC IMPUGNA IL MICROFONO E CERCA DI FARE CHIAREZZA IN QUELLO CHE È IL MATCH PIÙ INFUOCATO DEL 2013

a cura di **Adriano Di Medio**

L'atmosfera è elettrica, nell'industria del videogioco. Come ai tempi di Atari contro Mattel e Coleco, o Nintendo contro Sega, se vogliamo. O, almeno, questo è quello che ci vogliono far credere i due principali contendenti, Microsoft con la sua Xbox One e Sony con PlayStation 4. Non c'è dubbio, però, che recuperare una dimensione apparentemente umana, in un settore dove il peso di ogni singola parola viene controllato al milligrammo, rende il battage pubblicitario molto più interessante da osservare rispetto alla precedente generazione. Se negli ultimi il termine console war è stato esclusivo appannaggio di giovani infervorati nel difendere il proprio hardware casalingo, come una bandiera, oggi sono le major stesse a recuperare questo metaforico conflitto, nel tentativo di indirizzare il sentimento dell'utenza. Il modo per misurare i rispettivi consensi ed appoggi si rappresentano dai dati di vendita, i freddi numeri che si combattono imperterriti in un ring immaginario e segnano le riprese vinte da ciascun angolo. I colpi che si tirano l'una contro l'altra sono le esclusive, giochi, come da nome, presenti solo su di una delle due piattaforme capaci di decidere e plasmare l'utenza degli eterni indecisi, indirizzandoli verso l'acquisto di una o l'altra console. Il termine, dopo aver perso sostanzialmente di significato negli ultimi anni a causa dell'imperare dei titoli multi-piattaforma, acquisisce di nuovo un senso alla luce dell'imminente next-gen in arrivo a novembre di quest'anno. La strategia adottata da Sony e Microsoft sembra infatti proprio quella di puntare non solo sull'assicurarsi prodotti esclusivi e originali, ma anche sulla creazione di un ecosistema di sviluppo capace di sedurre le schiere di developer sulla lunga distanza.

Atteso per direttissima al lancio di PS4 e sviluppato da Japan Studios, Knack non ha mancato di destare un certo numero di attenzioni, quando non qualche critica. L'essenza del gioco sarebbe quella di un platform vecchio stile, abbellito da uno stile cartoonesco e da un design di una certa qualità. Evidente il riferimento a classici quali Crash Bandicoot e Jak and Daxter, nonché il rimando cinematografico (più volte evidenziato dal team) allo stile grafico dei Pixar Studios. Alla Gamescom abbiamo avuto modo di ottenere qualche informazione in più a riguardo: esso sarebbe il tentativo di commutare assieme sia i nostalgici che si ricordano della trascorsa epoca d'oro di marsupiali arancioni, sia un pubblico decisamente più giovane grazie all'ovvia attrattiva del disegno animato e l'espressività fumettosa dei personaggi. La novità più interessante a livello di gameplay invece, sarebbe l'introduzione della variabile delle dimensioni: il nostro protagonista, chiamato appunto Knack, può ingrandirsi a piacimento (fino a diventare enorme) assorbendo dentro di sé i diversi materiali reperibili negli scenari. Alle volte questo risulterà utile per quanto riguarda la risoluzione di enigmi ambientali di difficoltà crescente, la norma nelle piattaforme, e che perderà man mano che subisce danni. I suoi punti deboli saranno ovviamente determinati da che cosa abbiamo assorbito per incrementare le nostre dimensioni, quindi col ghiaccio o con il legno, ad esempio, soffriremo particolarmente il fuoco. Un prodotto quindi particolarmente tradizionalista, ma chi ha detto che fare le cose alla vecchia maniera debba essere per forza qualcosa di negativo?

KNACK

Se avete giocato a InFamous 2 (terminandolo da eroi) ricorderete certamente il finale, ben fatto ma un po' "furbetto", allestito per concludere le avventure di Cole. Accettatolo come canonico, in quanto preferito dai fan, gli sviluppatori di Sucker Punch hanno quindi deciso, per l'esordio next-gen della serie, di adottare una diversa ambientazione e di cambiare completamente protagonista, lasciando comunque come riferimento lo stesso universo narrativo. Il nuovo contesto sarà questa volta una città pre-esistente, Seattle, e il nuovo protagonista si chiamerà Delsin Rowe. Ma a differenza di Cole che controllava l'elettricità, Rowe avrà dalla sua il controllo del fumo e di quale tipologia di potere igneo: grazie ad esso sarà in grado di cambiare la propria struttura corporea in tempo reale, passando dal solido al gassoso e viceversa. Questo potrebbe lasciare intendere anche una certa virata del gameplay in favore dello stealth, in quanto sarà possibile anche stordire o ridurre al silenzio i nemici semplicemente ingolfando le loro vie respiratorie. Il cambio di rotta, necessario per permettere anche a chi non ha giocato i precedenti di poter capire questo nuovo episodio, ha permesso di dare dei riferimenti molto più reali e apportare una decisa virata verso l'alto al comparto tecnico, ora molto basato sui colori caldi e dall'alta densità poligonale. Novità interessante, infine, la possibilità di usare i controlli touch del controller per velocizzare il recupero dei poteri, ma è ancora da vedere quale sarà il suo funzionamento preciso.

INFAMOUS: SECOND SON

Delsin è un tipo abbastanza a modo... abbastanza..

Del resto, lo scontro passa anche per la capacità dei due contendenti di liberarsi dai fantasmi del passato. Nel caso di PlayStation 4, la bestia nera del lancio del precedente hardware, anticlimatico e lento a carburare, è ancora lì ad angosciare i piani alti di Sony. Per questo motivo, Sony ha messo avanti le mani fin dall'inizio, promuovendo il suo sistema come altamente developer-friendly, e basandosi per la sua creazione sul feedback dei creativi stessi. Insomma, sembrano ormai lontani i tempi in cui Gabe Newell, boss di Valve, lamentava la complessità dell'architettura PS3. Allo stesso modo, Microsoft porta ancora i segni di un atteggiamento schizofrenico nei confronti delle diverse fasce di giocatori. Mantenere salda la totale credibilità di fronte al pubblico hardcore, gestendo nel frattempo la sua rassicurante immagine di macchina entertainment a tutto fondo per i pomeriggi in famiglia, non è un'impresa facile. Come far rinascere la passione dei giocatori irriducibili? Rispolverare il marchio Rare, affidargli la realizzazione di

Si inizia così, ma non ci vorrà molto per mettere su un po' di massa.

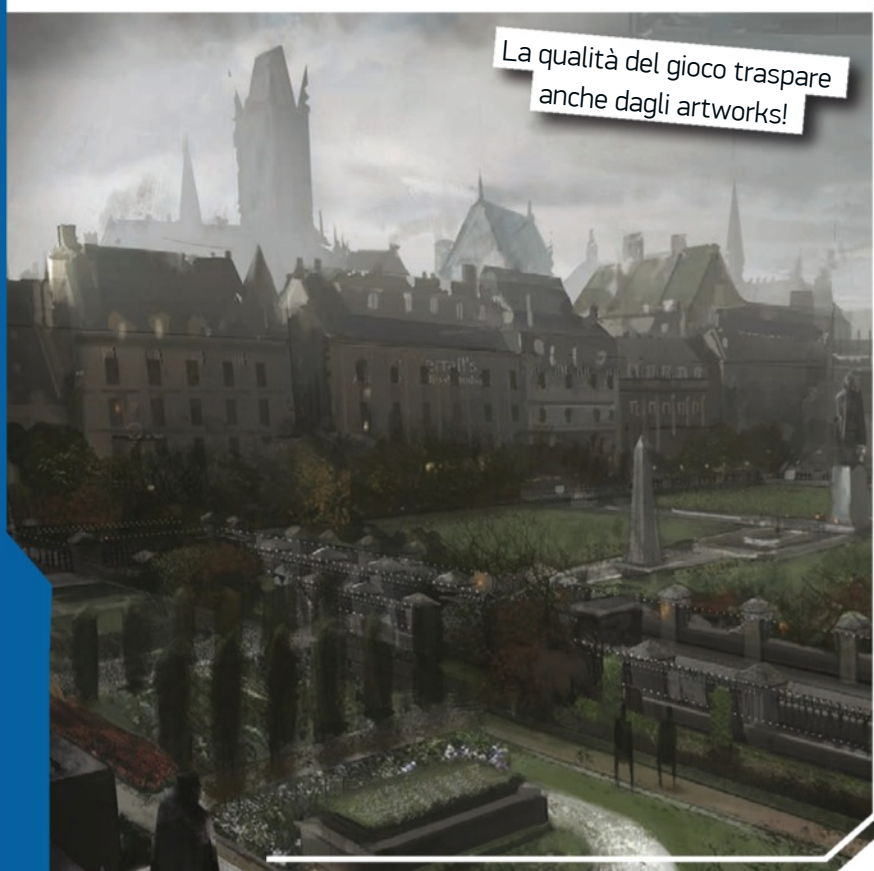
un sequel invocato per anni dal popolo come Killer Instinct, è un buon inizio. E l'avvento di un Gears of War, che dovrà necessariamente spazzare via tutta la concorrenza sul piano tecnologico (ed Epic è lì per questo), è solo questione di tempo.

NELL'ANGOLO BLU...

Con un peso di 2,8 kg e con la data di uscita fissata al 29 novembre 2013, ecco PlayStation 4. Se vogliamo leggere le future strategie di Sony in ambito casalingo, allora è al passato che dobbiamo guardare, e ai risultati delle precedenti campagne nelle diverse regioni del mondo. Non dimentichiamo che PS3 è stata la prima console del colosso giapponese che ha dovuto contendersi lo spazio vitale gomito a gomito con Microsoft, i cui risultati in patria, negli Stati Uniti, si possono dire davvero eccellenti. Non è un azzardo quindi dire che PlayStation 3 sarà la console meno giapponese mai prodotta dalla compagnia, al punto che la Terra del Sol Levante sarà l'ultimo territorio dove la macchina sarà distribuita. Una scelta in realtà comprensibile, perché Sony ha motivo di ritenere sicuro un fronte che vede Nintendo sofferente e Microsoft storicamente ricevuta in maniera tiepida dal pubblico giapponese (anche se i venti del cambiamento stanno cominciando a soffiare). Se da una parte c'è chi dice che Sony abbia il primato tecnologico, dall'altra la compagnia sa bene che la grafica è ancora una componente importante del tutto, ma quello su cui vale la pena scommettere è la forza

THE ORDER: 1886

Esordio su home console per Ready at Down i quali hanno ricevuto il supporto rodato del team di Sony Santa Monica), The Order: 1886 è l'occasione, per lo studio dell'italianissimo Andrea Pessino, di dimostrare la perizia del proprio team di sviluppo, già apprezzata in ambito portatile con la serie di God of War. Il gioco si presenta come un action/shooter dalla vena molto gotica e steampunk, ambientato in una Londra dal sapore vittoriano. Dettagli è ovviamente troppo presto per averne, ma uno degli sforzi maggiori operati dagli sviluppatori sarebbe quello di creare il primo vero motore fisico next-gen grazie al quale il team è riuscito a modellare perfettamente i più diversi materiali di costruzione, dai metalli sino a muri. Esse non sono più delle immagini cucite addosso a dei poligoni triangolari, bensì sono delle vere e proprie "superfici", che contengono oltre all'immagine anche le proprietà del materiale che si vuole rappresentare. Un proiettile che colpisce un tessuto ha effetti ben diversi rispetto a quello che colpisce una lastra di ferro e questa tecnologia punta proprio a rendere credibile questa differenziazione.

La qualità del gioco traspare anche dagli artworks!

Sviluppato da Turn10 per le sole console Microsoft, la serie di Forza Motorsport si è sempre distinta per la sua propensione al realismo e al coinvolgimento del giocatore in tutte le sue forme. Con questa quinta incarnazione, in arrivo su Xbox One in contemporanea con il lancio della console il 22 novembre, non si vuole far altro che ribadirlo. Oltre ad un apparato next-gen consono, ovvero i 60 fps nativi a 1080p con gestione pesantemente pompata di carrozzerie, circuiti, riflessi ed effetti di luce, la vera sorpresa si nasconde in altre due fette della torta. Stiamo parlando del sistema di Drivatar e l'organizzazione generale di tutto il gioco. La prima sarebbe un tipo di I.A. completamente nuovo, in grado di raccogliere informazioni sul nostro stile di gioco e migliorarsi di conseguenza, tenendo il livello di sfida sempre a un livello interessante. La seconda sarebbe una diversa impostazione delle carriere e dell'avanzamento all'interno del gioco, non più focalizzato allo sfinimento dell'utente con gare sempre più lunghe e macchine sempre più veloci ma a un nuovo sistema di ricompense costantemente presente e cumulativo tra tutte le modalità. È notizia recente, inoltre, che su feedback degli utenti il circuito di Bathurst è stato reintegrato e che verrà reso in un modo mai visto prima.

delle idee. Le esclusive, e quindi i colpi da scagliare, devono essere veloci, semplici ma raffinatissimi. In quest'ottica si colloca l'amore sbocciato che Sony riversa nei confronti degli sviluppatori indie, così rigoglioso da domandarsi se sia ancora corretto usare tale etichetta. Se è lecito dubitare che questi titoli saranno in grado da soli di far vendere e il sistema, d'altro canto la compagnia, con il suo appoggio

KILLZONE SHADOWFALL

La qualità dei modelli è semplicemente eccezionale!

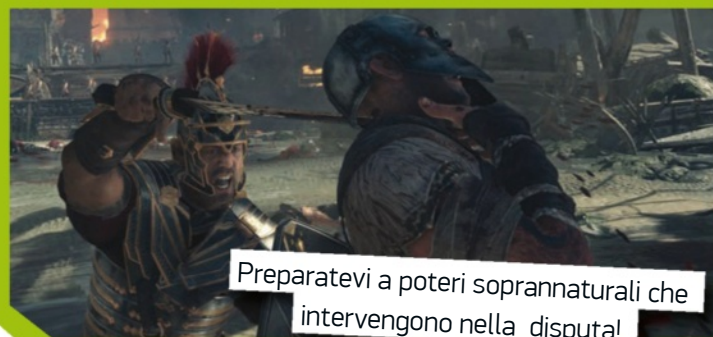
FORZA MOTORSPORT 5

alla scena indie, ne ha tratto un notevole beneficio in termini d'immagine. Come a dire: siamo giovani, belli e promettenti. È un segno dei tempi che Shahid Kamal Ahmad, Senior Business Development di SCEE, stia corteggiando gli sviluppatori indie, parlando la loro stessa lingua, promettendo possibilità di essere pubblicati e kit di sviluppo per tutti. Nella speranza, forse, di trovare il nuovo Journey.

Altra grossa esclusiva Sony da oltre 2 generazioni, Killzone torna con un nuovo esponente anche per la futura PS4. Per farlo, a differenza di altri in queste pagine, non sceglie la via del reboot, bensì l'inizio di un vero e proprio nuovo ciclo narrativo dopo la conclusione del precedente, con un nuovo pianeta tutto da distruggere. Un decennio dopo la conclusione del terzo episodio, umani ed Helghast convivono sullo stesso pianeta separati da una immensa muraglia. Ma come è facile prevedere, la tranquillità è fragile e destinata a spezzarsi presto: gli Helgast infrangono la barriera e attaccano gli esseri umani, massacrandoli. Sarà in questo contesto apocalittico che dovremo muovere il nostro protagonista Lucas Kellane. Il gioco si caratterizza particolarmente sotto il livello grafico, che grazie alla potenza di PS4 mette in piedi scenari vastissimi e pulsanti di vita, generosamente innaffiati dall'illuminazione dinamica. Sembra anche esserci una maggiore enfasi sulla narrazione, in quanto ci imbatteremo in una Helghast di nome Echo e ci ritroveremo costretti a collaborare con lei nonostante i contrasti esistenti tra le due specie. L'uscita è fissata per entro la fine dell'anno.

La linea d'orizzonte si conferma vastissima.

RYSE: SON OF ROME

Senza dubbio l'esclusiva più pubblicizzata della Xbox One, Ryse: Son of Rome rappresenta la risposta di Microsoft alla serie di God of War. Sviluppato dai tedeschi di Crytek, per la prima volta lontani dai lidi ormai rassicuranti dell'FPS, il gioco si configura come un action puro e carnale. La premessa è decisamente semplice: interpretiamo un centurione romano che a seguito dello sterminio dei suoi familiari per mano di barbari invasori giura una eterna vendetta nei loro confronti. Non potendo ovviamente ripiegare sulla struttura del crepuscolo degli dei mediterranei, strada già percorsa dal Fantasma di Sparta della Sony, Ryse sfrutta la potenza della Xbox One per ottenere una presenza grafica massiccia e coreografica, tanto nei personaggi quanto nelle sfarzose ambientazioni neoclassiche. Nelle generose risorse hardware dell'ultima nata Microsoft c'è il talento della grandiosità, e l'intenzione è proprio questa: l'estensione del conflitto mettendo in scena delle vere e proprie sequenze di guerra aperta, con centinaia di NPC che combattono tra di loro. La spettacolarizzazione del gameplay, che non nasconde i propri debiti nei confronti dei peplum sia di ieri che di oggi, promette di inscenare sequenze di forte impatto emotivo, dal classico solitario aprirsi un varco in un'orda di invasori barbarici al comandare una testuggine romana, il carro armato dell'antichità. Un prodotto grande, grosso e potente che potrebbe rappresentare l'avventura dinamica che per anni è mancata nella scuderia Microsoft

Preparatevi a poteri soprannaturali che intervengono nella disputa!

E NELL'ANGOLO VERDE...

Se fossimo in un film sulla boxe, Xbox One sarebbe probabilmente il pugile pieno di muscoli e privo di cuore, con il grugno incattivito e un'unica missione: ostacolare il giovane sfidante puro di cuore nella sua ascesa alla gloria. Sony, alla fine dei conti, ha solo applicato un'elementare nozione del marketing, ovvero creare una storia, dar vita a un eroe e un cattivo, e naturalmente vestire i panni del primo dei due. Guardando invece alla realtà, scopriremmo uno stato dei fatti completamente diverso. Anche Xbox One ha un fitto programma di valorizzazione degli sviluppatori indipendenti, che si colloca sul solco di un percorso iniziato in tempi non

KILLER INSTINCT

I classici non passano mai di moda. Killer Instinct è questo: la versione moderna di uno dei picchiaduro più violenti degli anni '90, dove un'armata di vari sprite umani e umanoidi se le dava in scenari pre-renderizzati. Come abbiamo avuto modo di provare all'ultima Gamescom, i ragazzi di Double Helix si sono sforzati di ibridare un gameplay accessibile con la concatenazione estrema delle combo tipico della serie, in modo da accontentare sia veterani che neofiti. Il gameplay appare già da ora come un buon ibrido tra uno Street Fighter e un Mortal Kombat, grazie anche allo stile grafico estremamente colorato e dettagliato. I personaggi visti finora sono solo 4, ma ci hanno assicurato che vi saranno tutti i lottatori storici, anche se sembra legittimo sperare anche in qualche inedito. L'unica cosa a rimanere in ombra è la strategia di vendita adottata, visto che da quanto trasparso si pensa che il gioco sarà free-to-play ma i personaggi andranno acquistati in-game secondo diverse forme di "pacchetti". Per tutti gli altri resterà la possibilità di divertirsi lo stesso, ma solo attraverso le movenze di Jago, unico personaggio gratuito.

Già da queste immagini il dettaglio grafico appare notevolissimo.

Nonostante i colori scuri lascino presagire un'atmosfera molto più seria delle precedenti, in Dead Rising 3 non mancheranno i momenti di follia e nonsense.

Tranquilli, è marmellata di ciliegie.

DEAD RISING 3

TITANFALL

Previsto per la primavera del 2014, Titanfall è un FPS a tema fantascientifico dalla forte enfasi sulla componente online. L'esperienza si focalizza sulla scelta tra tre classi disponibili, differenziate tramite il tipo di combattimento a distanza lunga, media o ravvicinata, e la scelta del "Titano" che da il nome al gioco. Un mech, in pratica, completamente ai nostri ordini. Potremo infatti ordinargli di proteggerci, coprirci oppure salirci sopra e comandarlo in prima persona. Ovviamente non mancano le differenziazioni anche per i robottoni, che si potranno specializzare sia per vedersela con loro pari sia per combattere contro i normali fanti. La dinamicità delle battaglie sarà garantita, oltre che dalla fluidità delle azioni e delle acrobazie quando si è a piedi, anche dagli scenari dinamici, progettati per essere usufruiti anche quando si è sul mech evitando così il rischio di uno sbilanciamento del sistema. Ovviamente si potrà combattere divisi in team, e il sistema di ricompense accentua la rigiocabilità e la componente collaborativa tra i membri della stessa squadra.

Alla guida del nostro robot

sospetti con Xbox Live Indie Games. Ora, la prossima frontiera sarà trasformare Xbox One in un una piattaforme di auto-pubblicazione per gli sviluppatori indipendenti, grazie al programma ID@ Xbox. Sicuramente, rispetto a PlayStation 4, la strada in questo senso è più in salita (le scaramucce tra Phil Fish, creatore del platform indie Fez, e il colosso di Redmon sono più di un pettegolezzo). Ma, d'altro canto, almeno per quanto riguarda il lancio Xbox One terrà fede all'amore della compagnia per i titoli grossi, pesanti e rumorosi. E quale partner migliore, in questo senso, se non la corazzata tecnologica tedesca per eccellenza, Crytek? È del resto risaputo che la compagnia ha fin dall'inizio supportato in maniera estensiva Xbox One, fornendo middleware e altri strumenti tecnologici per favorirne la crescita sotto il profilo della pura potenza.
Non è troppo azzardato affermare che Crytek, opportunamente coccolata da Microsoft, potrebbe rivelarsi uno degli alleati strategici nella definizione delle future esclusive della console.
D'altro canto, anche Xbox One soffre di una mancanza di una vera e propria killer application per il suo lancio, e il fatto che TitanFall, possibile aspirante al trono di COD, non sia presente nella line-up iniziale suona un po' di occasione sprecata.

Epidemie di massa, parte terza: questo è da sempre il leitmotiv che caratterizza il brand Capcom e per il terzo capitolo non vi sono eccezioni, se non il solito traslare di contesto nell'ambito di universo narrativo. Ambientato dopo il disastro di Fortune City del secondo capitolo, stavolta vestiremo i panni del buon Nick Ramos, che dovrà aggirarsi in un contesto cittadino incredibilmente più esteso rispetto ai casinò o i centri commerciali con cui Frank West e Chuck Greene avevano avuto a che fare. Il gioco vede il ritorno di tutte le caratteristiche tipiche degli episodi precedenti, tra cui un nuovo incremento del numero di non-morti (ora veramente soverchiante), gli psicopatici e le armi combo. Il sistema che gestisce queste ultime è stato poi migliorato in nome della fluidità, tanto che ora non solo sarà possibile crearle in qualunque momento, ma non serviranno più oggetti specifici ma solo categorie: per capirci, per una mazza ferrata andrà bene qualunque pezzo di legno assieme a qualche cosa di metallico ed appuntito. Viste le ragguardevoli dimensioni della mappa, poi, si è pensato bene di estendere l'accesso a vestiti e scorte varie da più punti e non solo dal rifugio, così come i veicoli saranno molto più presenti ed utilizzabili. Questi ultimi saranno inoltre combinabili a loro volta in modo da ottenere giocattoli sempre più folli. Anche qui insomma di carne al fuoco ce n'è molta, speriamo solo che questo non incida troppo al ribasso sulla difficoltà e che il motore grafico sia tarato degnamente considerate le scene di massa che ci vengono proposte.

L'epidemia diventerà sempre più grande.

VERDETTO

Volendo scomodare la letteratura, si potrebbe dire che bisogna cambiare tutto, affinché tutto rimanga uguale. E la sfida per la supremazia del mercato console è qualcosa che si vince ai punti, piuttosto che per KO. Al momento, la sensazione che si percepisce è che entrambi i contendenti tenteranno di mantenere lo status quo quanto più a lungo possibile, condividendo un supporto delle terze parti pressoché analogo. E, del resto, è abbastanza facile immaginare che nessun publisher o casa di sviluppo ha davvero intenzione di realizzare un prodotto che funzioni meglio su una console piuttosto che un'altra. Il motivo è semplicemente d'immagine: sarebbe come dire che del proprio gioco esiste una versione bella e una difettosa. Difficile quindi davvero potersi aspettare una competizione sul lato tecnologico, anche ammesso che all'atto pratico esista un significativo divario tra le due macchine. Ancor più difficile pensare che al lancio qualcuno ne uscirà davvero con il naso rotto. I veri colpi decisivi saranno sferrati quando i lottatori supereranno l'ansia di iniziare con il piede giusto, e cominceranno a sporcarsi davvero le mani. Del resto, ci troviamo pur sempre in un settore che non perdona. "From zero to hero", e viceversa, direbbero gli americani. La gloria del vincitore potrà dirsi compiuta solo a fine incontro, contando il numero delle proprie ferite. E con le luci dei riflettori necessariamente spente.

Cuore Italiano

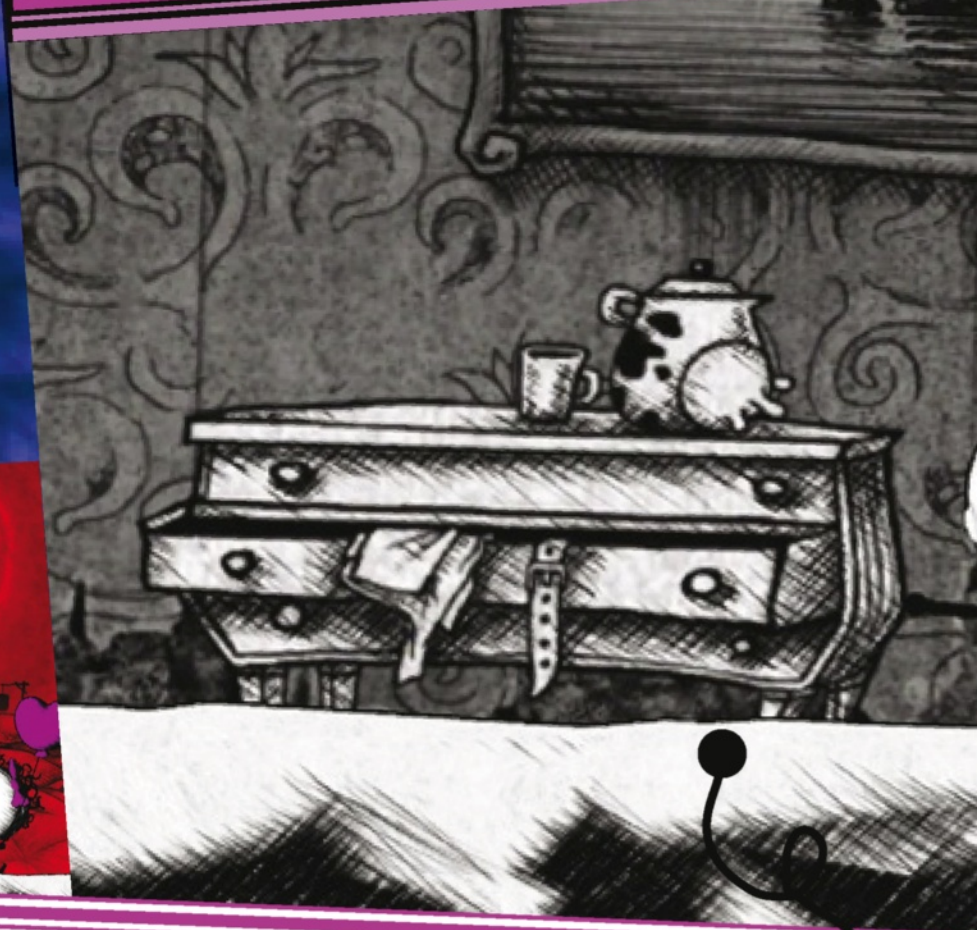
QUANDO LO "STATO" DELL'ARTE È IL BEL PAESE

a cura di **Raffaele Giasi**

URASAKI BABY

"Vogliamo sdoganare la parola videogioco e portarla verso qualcosa che sia accettato socialmente, vogliamo che non venga riconosciuto come un passatempo solo per ragazzini e tre che possa lasciarti qualcosa, che non sia solo la soddisfazione per aver vinto una sfida ma anche magari qualcosa che ti lasci dentro un sapore, una riflessione, un colore in forma emozionale così come fa il cinema."

Massimo Guarini non è una nuova leva del settore. Ha partecipato alla creazione di molti dei titoli di Grasshopper Manufacture, non ultimo Shadows of the Damned, e vanta un curriculum che sembrerebbe impossibile per una personalità del Belpaese. Eppure, nonostante tutto, Guarini ha voluto scommettere sulla sa sua terra e, insieme all'eclettico Gianni Ricciardi ha fondato Ovosonico. Murasaki Baby è la loro prima opera: un viaggio digitale a metà tra emozioni e pura esperienza ludica. Il primo impatto con Murasaki Baby è quasi una sorpresa. Non è la semplice estetica quella a colpire al cuore, o la particolarissima scelta nelle cromie che dipingono l'oscuro e tortuoso mondo di Baby. Quello che stupisce è piuttosto la sua miscellanea di meccaniche ludiche, semplici sì, eppure dotate di una inattesa componente emozionale. Non è il trend del gioco "indie" che guida i passi di Ovosonico, ma piuttosto la volontà di avere una propria identità intellettuale di assoluta dignità. Trasportare le emozioni della propria vita (lo stesso Massimo ci conferma di essere stato un bambino timido, navigato costruttore di mondi fantastici) in un gameplay che sia alla portata di tutti, a prescindere dalla spinta delle vendite "di genere" e della piattaforma di riferimento. Sarebbe troppo semplice, quindi, limitarsi a dire che Murasaki baby si rifà a quella che è la sottocultura "burtoniana" fatta di disegni skretchati, così come sarebbe forse inutile incastrarlo in un genere definito sebbene, i più pignoli, vorranno classificarlo tra i platform piuttosto chetra i puzzle game. Paragoni con titoli come Braid, Limbo o magari Machinarium si sprecherebbero ma il punto è che l'esperienza imbastita da Ovosonico tenta piuttosto di proporsi come un qualcosa di emozionale ed emotivo. Il titolo Ovosonico rifiuta quindi ogni categorizzazione concentrandosi su una cosa e una soltanto: l'emozionalità. Nessun tasto in Murasaki Baby, nessuna croce direzionale, il gioco di Ovosonico sembra quasi obbligarci a tornare alla fanciullezza, ai tempi in cui il mondo si definisce attraverso i sensi, e in

particolare, attraverso il tatto. Baby non si guida, ma piuttosto la si accompagna, prendendola per mano via touch screen. Non le si può impedire di fuggire, impaurirsi o piangere, ma si può interagire con il suo mondo affinché questo muti, si modifichi e, in qualche modo, ne trasformi le emozioni. E così tra lei e il giocatore si instaura un rapporto digitalmente inedito, in cui il personaggio reagisce realmente al giocatore attraverso un profondo collegamento emotivo. Baby risponde agli incoraggiamenti, si dispera se lasciata da sola, talvolta addirittura piange impaurita, mentre tra le mani le sfugge quel palloncino viola a forma di cuore, unico confine tra noi e il game over. Le emozioni, talvolta trasmesse attraverso i colori del gioco e dei suoi sfondi sono il centro dell'esperienza interattiva, chiave di volta per superare un enigma altrimenti insormontabile. Murasaki Baby si diverte (e ci diverte) proponendoci un rapido switch dei fondali (o "mood") via track pad posteriore, ognuno dei quali caratterizzato da un effetto sulle emozioni di Baby, e da un colore contraddistintivo: Il verde dipinge colline i cui toni definiscono serenità e voglia di esplorare. Il rosso mette una paura tale da spaventare Baby e nemici (i quali se la daranno immediatamente a gambe. Arancione è uno sfondo sognante in cui una ventola eolica può essere attivata per sospingere oggetti o attivare interruttori. Blu è infine il colore della pioggia scrosciante, con nembi in tempesta che solcano l'orizzonte. Le prospettive, le soluzioni, così come le emozioni sono innumerevoli. I cambi di scena, uniti a quelli prettamente emotivi, tinteggiano un mondo vivido, esteticamente grossolano eppure profondamente cesellato. Un'eccellenza, dal cuore italiano, che non vediamo l'ora di "toccare" di nuovo su PS Vita.

Il gioco delle emozioni

"L'approccio del "toccare" è proprio un discorso di coinvolgimento emozionale. Non stai comunicando con un personaggio tramite un altro Tu, che può essere la levetta analogica, non stai neanche controllando un tuo avatar sullo schermo, tu stai interagendo con un altro personaggio che non sei te, ma un'altra persona, se quasi un dio all'interno di questo universo con cui puoi incitare, dissuadere, insegnare cose, fermare, oppure illuminare la strada in modo che il personaggio prosegua senza paura. È proprio un rapporto che si viene a instaurare e che capisci che nasce e finisce su un dispositivo touch. La piattaforma o il joypad non sono per noi i punti di partenza; il punto di partenza è sempre il contenuto e poi da lì si va avanti e si capisce su quale sistema è meglio svilupparlo".

a mano libera

"il gioco è disegnato a mano, il personaggio principale è schizzato con cross hatching, che è una tecnica di disegno a matita con righe incrociate per creare le ombre, è una scelta voluta, perché il mondo di Murasaki Baby è un mondo grezzo, è un mondo materico, storto direi, un mondo dove insomma c'è qualcosa che non va, oltre a essere un mondo carino, tenero se volgiamo. E per rappresentare questo tipo di contrasto visivamente è stato quasi naturale per noi adoperare questo stile".

teste d'uovo

Fondata nel 2012 da Massimo Guarini e Gianni Ricciardi, Ovosonico ha sede proprio in Italia, in una splendida villa sul Lago di Varese. Il team è attualmente composto da poco meno di una dozzina di membri (scherzosamente chiamati "Egghead", ossia "Teste d'uovo") ed è intento nello sviluppo di idee all'avanguardia che in qualche modo deviino dai prodotti "tipici" del mercato. Gurini e Ricciardi non sono, in ogni caso, due nuove leve del settore. Il primo è stato director di titoli come Shadows of the Damned, in cui ha avuto l'occasione di confrontarsi con calibri del peso di Suda 51 e Shinji Mikami. Ricciardi è stato invece musicista, compositore e Sound Designer per società come Ubisoft e Capcom, lavorando a progetti celeberrimi quali la SBK 2011 e Rabbids: Alive Kicking. Ovosonico è inoltre un team "multimediale" poiché, per stessa ammissione di Massimo, sarà ben presto impegnato nella creazione e nello sviluppo di diversi progetti paralleli e non strettamente legati al mondo dei videogame. "La nostra missione", dice Massimo "è quella di convogliare differenti mezzi. È assolutamente fondamentale, per noi, cercare di allontanarci dall'approccio software house; io non considero il videogioco un puro software, lo considero un prodotto nel quale convergono musica, grafica, arte visiva, arte della comunicazione, design, gameplay e ovviamente anche programmazione e tecnologia. Questo nostro approccio ci porta ad essere più aperti, più ricettivi, anche da un punto di vista di stimoli artistici, e pronti a livello di business ad affrontare anche altri tipi di produzione. Io sono oltre che appassionato di videogiochi anche musicista, e quindi è nostro sicuro interesse mescolare le carte in tavola per avere più canali di sfogo".

Murasaki

Se non siete pratici della lingua del Sol Levante vi sarete certamente chiesti il significato del titolo. Anche noi ci siamo posti lo stesso dubbio, ed a risponderci è stato lo stesso Guarini. "Murasaki vuol dire viola in giapponese, quindi il titolo vuole dire letteralmente la bambina viola. Non ha nessun significato recondito nascosto strano o esoterico, è proprio la bambina viola ed è perché ha un palloncino viola in mano". Niente di più semplice.

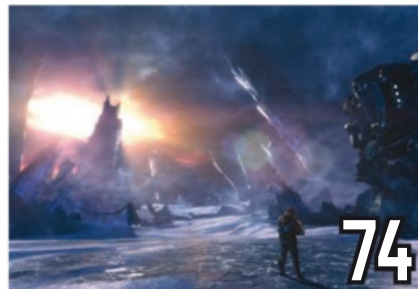
Recensioni

GENERAZIONE V

Qualcuno potrebbe opinare che Grand Theft Auto V non si prende troppo sul serio. Che dopo la drammatica vicenda umana di Niko Bellic, i nuovi personaggi rischiano di risultare stereotipati e troppo sopra le righe. Che la possibilità di guidare aerei e carrarmati in pieno centro città abbia superato il limite dell'accettabile per un'opera che mira ad avere anche solo una parvenza di credibilità. In realtà, sono proprio questi tocchi a rendere ancora una volta brillante GTA. Rockstar, innamorata perdutamente di cinema, serie tv e letteratura, questa volta ha deciso di riaffermare con forza che loro sono autori, sì, ma di videogiochi. E non c'è niente di cui vergognarsi in questo. I fratelli Houser lo sanno bene, da sempre. La grandezza di GTA sta nel raccontare la nostra epoca, con tutte le sue contraddizioni e ridicolaggini, attraverso il linguaggio del videogioco. Che a volte può essere grossolano, certo, ma guai a dire che pecchi in potenza. Dietro l'opulenza esagerata di Los Santos, è davvero difficile non intravedere la decadenza di un'intera cultura, quella occidentale. Nei suoi abitanti, macchiette dalla profondità impressionante, ritroviamo tutti i feticci e le nevrosi che affliggono il popolo americano. E che, di conseguenza, arrivano a riflettersi fin qui nel vecchio continente, Italia inclusa. E ce n'è davvero per tutti, da Facebook ai politici corrotti, dai santoni alla cultura degli smartphone, e ovviamente anche per l'industria del videogioco stessa. Rockstar chiude questa generazione non solo dando una dimostrazione di pura magnificenza produttiva, ma anche ricordando a tutti che cosa può e deve essere un videogioco. Qualcosa capace di riflettere il mondo intorno a noi e lo spirito di un'intera decade, accettabile o meno che sia. Giocheremo a distanza di anni a GTA V, probabilmente, e ricorderemo questi anni. Se con nostalgia, o con il sollievo di esserceli lasciati alle spalle, è tutto da vedere.

Guglielmo De Gregori

64

Grand Theft Auto V

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO ACCORDI RICKARDS	FRANCESCA NOTO	GUGLIELMO DE GREGORI	GIANPAOLO IGLIO	LORENZO FAZIO	ANDREA PEDUZZI	LEON GENISIO	RAFFAELE GIASI	VALERIO PASTORE	MICHELE GIANNONE	MANUELE PAOLETTI
GTA	9	9	9	9	10		8	9	9	9	9
PES 2014				7			7		9	8	7
PUPPETEER	8			8	8	9	8	8	8	7	
DRAGON'S CROWN			8				8	8		7	8
LOST PLANET 3	7	7	7	6	6	7		6	7	6	6
DISGAEA D2: A BRIGHTER DARKENESS			8				7				
RAIN			5		8		9	8		7	
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WALKER HD	8	8	8	6	9	9		8	8		
DEAD OR ALIVE 5 ULTIMATE		8		6		7		6	8		8
RAYNMAN LEGENDS	9	8	8	8	9	9	8	9	9	8	9

NESSUN PRECEDENTE...

Grand Theft Auto V

Chiariamo subito una cosa: la parte più difficile di questa recensione, per il sottoscritto, è stata quella di riuscire a spegnere la console, uscire da Los Santos e mettersi davanti alla tastiera. Già, perché c'è sempre un motivo alquanto valido per rimanere davanti a GTA V, soprattutto se avete la "scusa" di doverne parlare! E senza girarci troppo intorno, se davvero state leggendo queste righe senza una copia del quinto capitolo di una delle saghe più famose della storia del videogioco comodamente adagiata sui vostri scaffali, voglio chiedervi gentilmente di chiudere Game Republic, posarlo sulla scrivania e correre al negozio più vicino. Su, confessate: non siete già corsi all'ultima riga di questo articolo per sbirciare il voto, forse? Ebbene, quel perfect score luccicante che avete scovato rappresenta tante, fin troppe cose. Ma di sicuro dovrebbe bastarvi sapere che questo è IL gioco Rockstar, la massima espressione di un concept vincente, un traguardo che segna un precedente capace già di spaventare tutti gli addetti al settore per quanto in alto sia riuscito a innalzare ogni aspetto qualitativo dell'esperienza interattiva chiamata videogioco. Perché Grand Theft Auto V è un qualcosa difficile da spiegare a parole: bisogna respirarlo, viverlo, entrarci dentro. E credetemi quando vi dico che una volta poggiato il primo piede nella città degli angeli made in Rockstar non vorrete più prendere il treno per la realtà prima di svariate, numerose ore. C'è qualcosa in cui ritrovarsi, sentirsi a casa e rivivere sé stessi tanto in Michael quanto in Franklin e Trevor, nonostante le fondamentali divergenze culturali che li caratterizzano. Già, la "caratterizzazione": è questa la parola chiave per descrivere al meglio GTAV. Non solo i personaggi secondari non avranno nulla da

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360
ORIGINE: USA
DEVELOPER: ROCKSTAR GAMES
PUBLISHER: ROCKSTAR NORTH
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI

RED DEAD REDEMPTION

PEGGIO DI

L.A. NOIRE

FAQs

QUANTO DURA LA CAMPAGNA PRINCIPALE?
Tra missioni principali, secondarie, attività e varie il minimo previsto è di circa 100 ore!

È PRESENTE UNA QUALCHE COMPONENTE RUOLISTICA?
Molto più che in qualsiasi altro titolo Rockstar. Non solo, infatti, avremo a che fare con caratteristiche diverse, ma ci ritroveremo di fronte anche a numerose scelte morali nel corso delle missioni.

COME SI PRESENTA LA MODALITÀ ONLINE DEL GIOCO?
La modalità online di GTA V è un vero e proprio gioco a sé stante, in cui possono essere ospitati fino a 32 giocatori a partita, con la possibilità di deathmatch, deathmatch a squadre, guardi e ladri e una sezione libera dove affrontare con i propri amici un numero impressionante di missioni.

"NON VI SERVIRÀ POI TROPPO TEMPO PER COMPRENDERE DI ESSERE DAVANTI A UN TITOLO CHE SPINGE I LIMITI DELL'INTRATTENIMENTO INTERATTIVO DIVERSE YARD PIÙ IN AVANTI. DAVANTI AL GIOCO DELLA GENERAZIONE PIÙ CHE DELL'ANNO "

Down: Rockstar si è impegnata per infarcire il suo titolo di veicoli tra cui, ovviamente, non potevano mancare gli aerei. Per quanto esaltanti, non avrete idea di quanto sia gratificante il sistema di guida dei velivoli fintanto che non proverete a farlo!

VIVA LOS SANTOS

A Los Santos, le attività secondarie si sprecano: sport di tutti i tipi, moto d'acqua, strip club, poligoni di tiro, corse, psicoanalisi (avete letto bene!), mercati azionari e tanto, tanto altro ancora (abbastanza da riempire questa pagina intera). Ma quello che stupisce più di ogni altra cosa è la profondità di ognuna di queste attività: non riuscirete a sfuggire al loro fascino, credeteci sulla parola, anche quando sulla mappa avete attivato missioni importanti e di richiamo. Se aggiungete gli infiniti avvenimenti casuali che animeranno Los Santos, di sicuro la noia sarà l'ultimo dei vostri problemi!

Left: Los Santos offrirà più di uno scorcio "da cartolina". Fermarsi ad ammirarlo sarà quasi istintivo come nella vita reale!

invidiare allo spessore dei protagonisti, ma è la stessa città di Los Santos a sfoggiare ora un carattere vivo, forte e intenso come mai prima nella storia del videogioco. Da Vinewood al Banham Canyon passando per contea del Blaine, il deserto del Grand Senora fino alle Palomino Highlands e ritorno: ogni casella della più grande mappa da gioco mai vista non solo sarà diversa dalle altre, ma è capace di restituire le sensazioni e le emozioni delle loro controparti reali ai visitatori, grazie a una resa visiva ben oltre i ragionevoli limiti hardware di questa generazione di console, nonché un'attenzione ai dettagli grafici e scenografici che valica spudoratamente le usuali capacità umane. Qui non si parla più di riconoscere qualche monumento o qualche locale, ma di riassaporare l'atmosfera di Los Angeles e dintorni come in un vero e proprio tour virtuale della caotica metropoli statunitense, dove ogni passante ha una sua storia, problemi o attimi di felicità, che sembrano totalmente indipendenti e lontani dall'essere scriptati o condizionati. Insomma, la città vive di vita propria come mai prima d'ora, esattamente come gli stessi protagonisti del più ambizioso copione mai scritto dagli eccezionali ragazzoni di Rockstar North. Dopo un prologo narrativo emozionante, e che fungerà da elegante tutorial per la funzioni base del gioco, cominceremo la nostra epopea criminale nei panni di Franklin, un ragazzo di colore alle prese con gang rivali, ghetti, e la violenta legge della strada: lo spessore narrativo di ogni minuto speso davanti allo schermo è fuori parametro, con dialoghi fitti, coloriti, ineccepibilmente recitati e rinvigoriti da un certosino lavoro di motion capture. Ogni personaggio ha dentro il suo torace un cuore poligonale che batte. Definire realistici pensieri e atteggiamenti espressi dagli attori digitali è un eufemismo, e la regia ripresa a piena mani da Max Payne 3 con carrellate, zoomate e tremolii da steadicam aggiunge un pathos inedito per la saga a ogni sequenza in-game o narrativa che sia. E passare dai ghetti di South Los Santos allo sfarzo e il lusso di Vinewood girando una ruota virtuale e selezionando lo stressantissimo (ma irresistibile) Michael, con tanto di visuale satellitare che prima arriva fin su alle nuvole per poi riscendere sul prossimo alter ego

"QUI NON SI PARLA PIÙ DI RICONOSCERE QUALCHE MONUMENTO O QUALCHE LOCALE, MA DI RIASSAPORARE L'ATMOSFERA DI LOS ANGELES E DINTORNI COME IN UN VERO E PROPRIO TOUR VIRTUALE"

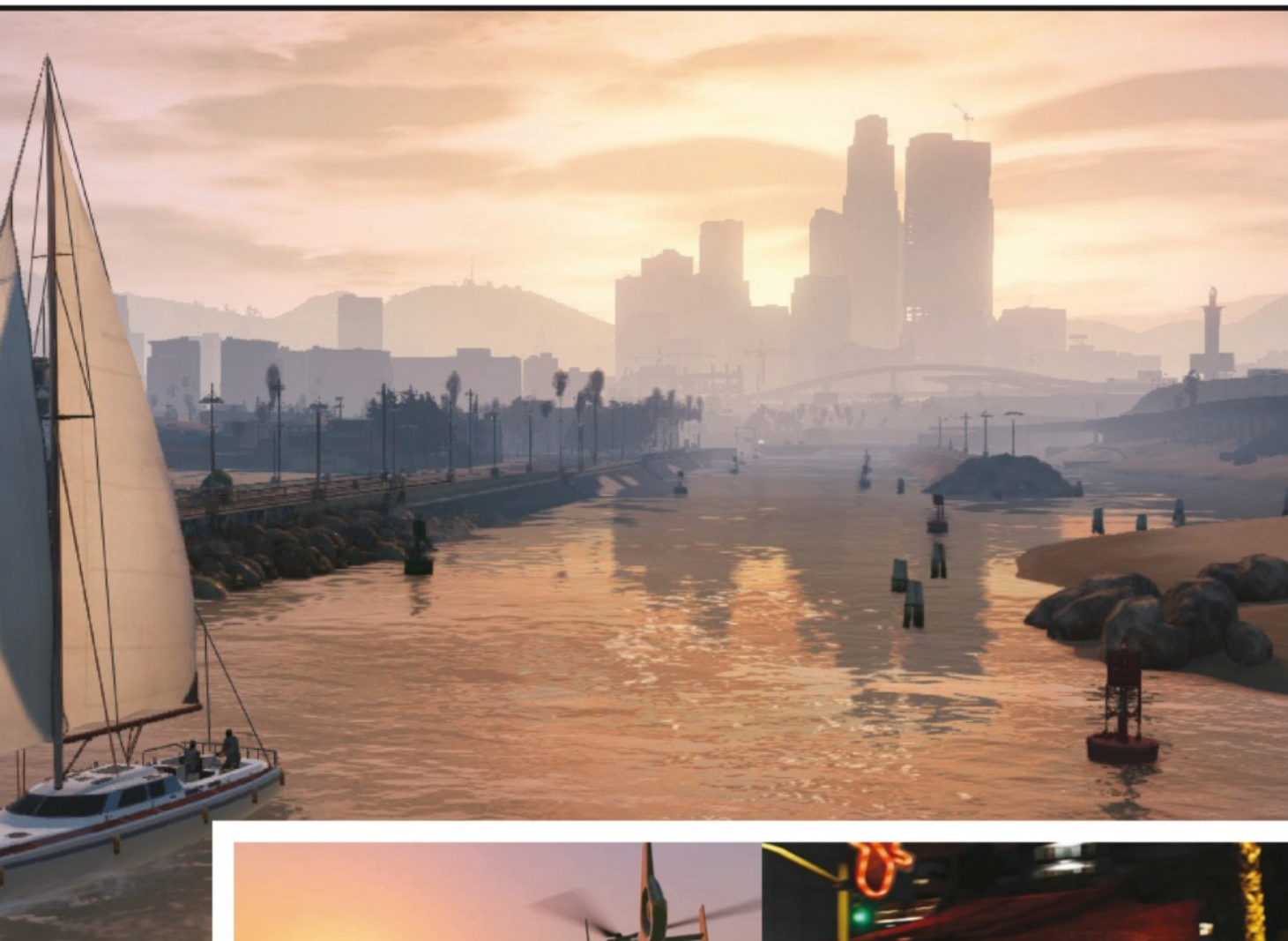
digitale in cui calare i nostri panni gangsta, riesce a spiazzare per l'efficacia e il suo incriticabile "know how". Siamo sinceri: quanti tra voi non hanno storto il naso quando hanno sentito parlare per la prima volta, in un titolo della saga di Grand Theft Auto, della presenza di ben tre protagonisti? Inutile dire che sì, Rockstar anche nel mezzo di una pericolosa ambizione come il voler confezionare un titolo con più protagonisti, è risuscita a sbaragliare l'intera concorrenza: non solo il passaggio è immediato e disponibile in ogni momento, sia che i tre moschettieri si ritrovino riuniti o a distanza, ma quando torneremo da uno all'altro li ritroveremo amabilmente intenti nelle loro faccende quotidiane, piuttosto che abbandonati su di un letto o un divano di casa come plasticosi automi. Franklin, ad esempio, si caccerà spesso e volentieri nei guai, e non sarà poi così raro lanciarsi nelle sue tenute da rapper nel bel mezzo di una rissa al campetto da basket, mentre Michael si dedicherà spesso e volentieri al rimorchio selvaggio tra locali, ristoranti e belle donne. E Trevor? Beh, diciamo solo che non potreste mai immaginare di cosa è capace Trevor quando gli restituirete il controllo della situazione. Sulla scia, quindi, di un mondo che sembra abitare la vostra console anche mentre vi recherete sul posto di lavoro e tornerete provati verso la vostra abitazione, ansiosi di tornare a far casino per Los Santos, potreste spalancare i vostri occhi increduli anche davanti a Chop, il mastino che Franklin erediterà durante le prime ore di gioco. Il cagnaccio digitale che fece la sua comparsa già in alcune delle prime immagini promozionali del gioco, non solo si rivelerà il vostro miglior amico in più di una situazione, ma apparirà animato di un suo personalissimo "carattere canino" già durante il suo trionfale ingresso sul palcoscenico, dove si rifiuterà bellamente di seguire la traccia del nostro fuggitivo per copulare alla luce del sole con un altro esponente maschile della sua razza! E allenarlo, poi, in un'applicazione apposita per smartphone diventerà un vero e proprio gioco nel gioco. Come guidare per la città, su due o quattro ruote che sia. E no, non sto parlando di mere gare o acrobazie: il modello di guida di GTA V riprende quello di Midnight Club perfezionandolo e aggiungendo una fisica di prim'ordine per incidenti e danni ai veicoli: dallo sterzo al semiasse, la vostra auto si potrà danneggiare con sfizio e fantasia. La mappa unica e che unisce località di mare, di montagna e di città, poi, consegna finalmente alla saga la libertà che auspicava: nessuno infatti vi vieterà di girare per le varie contee fin dal primo minuto di gioco, rivelando la mappa man mano che avanziamo tra i deserti, le vallate montuose e le scogliere che affacciano su un oceano pacifico mai così bello e ipnotico, di cui potremo addirittura visitare i fondali con una muta da sub. E se la componente esplorativa porta verso confini inesplorati quanto il videogioco moderno possa offrire oggigiorno, le meccaniche action di GTAV fanno tesoro di

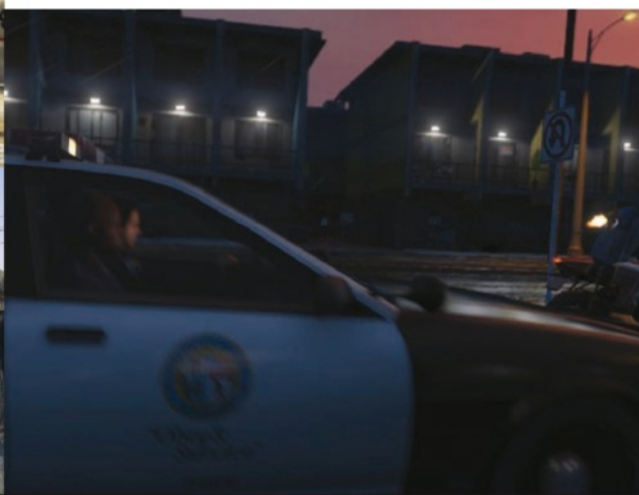
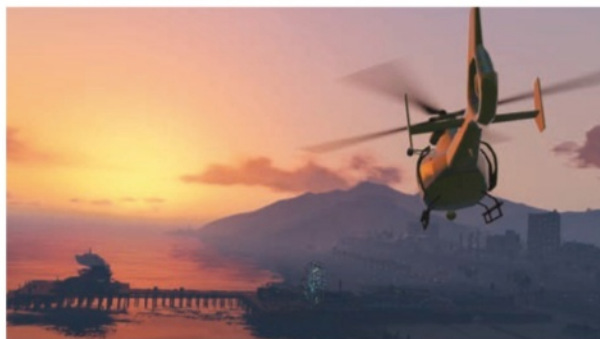
IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

LIBERO: IL SENSO DI LIBERTÀ CHE GTA V RENDE PALPABILE FIN DAI PRIMI ISTANTI DI GIOCO NON HA PRATICAMENTE PRECEDENTI. L'IMPRESSIONANTE MAPPA DI GIOCO È A VOSTRA DISPOSIZIONE FIN DAI PRIMI MINUTI EPPURE, INCREDIBILE A DIRSI, PROPRIO COME NELLA REALTÀ TORNERETE SUI VOSTRI PASSI QUANDO AVRETE LA SENSAZIONE DI ESSERVI TOTALMENTE PERSI TRA STRADE DISSESTATE E DIRUPI PERICOLOSI.

FUORI IN 40 GIORNI

Dovrete passare svariate ore di gioco per Los Santos prima di cominciare a organizzare i vostri primi colpi criminali, ma sappiate che l'attesa sarà ben ripagata! Ogni volta che dovrete colpire gioiellerie o banche che siano, infatti, potrete organizzare un vero e proprio piano, selezionando i componenti della banda, i quali richiederanno una percentuale più o meno maggiore sul bottino a seconda delle loro capacità e notorietà. Inoltre, sarete liberi di adattare il piano a una delle strategie messe su per l'occasione (ad esempio gasare persone per agire indisturbati o entrare con la forza e prendere ostaggi). Semplicemente epico!

Up: Guardate l'acqua. Ecco, ora realizzate che ogni volta potrete scendere sui fondali del mare ed esplorarli. Senza confini...

Left: Brutta situazione. Ritrovarsi con un Trevor arrabbiato più che in un canale con la macchina in panne!

quanto consacrato con l'ottimo Max Payne 3, aggiungendo sparatorie e sistemi di copertura dinamica impeccabili e sempre in grado di regalare enormi soddisfazioni (soprattutto in virtù della quasi totale distruttibilità dell'ambiente). Non pensate inoltre che i numeri sulle ore di gioco sbandierate (oltre 100) siano gonfiati o poco realistici, dato che per la città non solo troverete numerose e folli missioni secondarie (come fumare un'erba fatta in casa gentilmente offertavi, per ritrovarvi ad assistere sotto i suoi effetti a un invasione aliena), ma infiniti avvenimenti casuali in cui potreste ritrovarvi coinvolti, senza contare le numerose scelte morali che sarete costretti a prendere. Non manca poi quella pura e semplice voglia di girare per la mappa ammirando il panorama e assaporando l'aria di Los Angeles. Ehm, Los Santos. Quello che è. E non vi servirà poi troppo tempo per comprendere di essere davanti a un titolo che spinge i limiti dell'intrattenimento interattivo diverse yard più in avanti. Davanti al GIOCO della generazione più che dell'anno. Al punto di riferimento dell'intera industria del videogioco d'ora in avanti. See you in Los Santos, Repubblicani!

Valerio "Revolver" Pastore

TUTTO, TUTTO E ANCHE DI PIÙ!

UNA VITA DA MEDIANO

Pro Evolution Soccer 2014

Lo spogliatoio è il Sancta Sanctorum di ogni fedele del calcio, e la modalità editor dei calciatori di Pro Evolution Soccer 2014 parte proprio da qui. Potrebbe trattarsi delle quattro pareti segrete dello Juventus Stadium, piuttosto che dell'Allianz Arena, ma poco importa. Quello che conta davvero è il fascino di questa immagine statica dei menù di selezione: tra divise appese disordinatamente, scarpini così realistici da sembrare in rilievo, e quella sensazione di fremente attesa che si manifesta ancor prima di lanciare la sfida sul campo di battaglia verde; PES 2014 ci sta già facendo battere il cuore. Tra tutte le immagini sorprendenti del nuovo capitolo di Pro Evolution Soccer, prima di sottolineare le innovazioni e i pregi che contraddistinguono la resurrezione dell'araba fenice, ci piace sottolineare la prima regola di Konami che suona un po' come "la prima regola del Fight Club": il dettaglio prima di tutto. Si è parlato lungamente del nuovo motore derivato dal FOX Engine di Kojima Productions. Ora possiamo confemare che la rivoluzione c'è e si tocca con mano. Grazie ad esso i primi sussulti vissuti nel navigare tra le opzioni di gioco, vengono spazzati via dagli autentici tsunami emozionali delle fasi di gioco. Tra i primi templi calcistici in cui ci siamo addentrati, lo stadio Giuseppe Meazza di Milano in notturna ha suscitato la più classica espressione a bocca aperta da bambini stupiti. La prima reazione che si vive nell'ammirare le sequenze introduttive del pre-partita, è quella di cercare nelle tasche il biglietto d'ingresso allo stadio per superare i tornelli. Forse questo è l'unico elemento che distingue la vita reale dal simulatore di calcio nipponico. Le inquadrature panoramiche degli spalti mostrano come mai prima un pubblico realistico, variopinto, fluido nelle movenze, lontano anni luce dalle vacue marionette che animavano gli spalti negli anni passati. Le luci dei riflettori, gli striscioni dei tifosi (un plauso alla simpatia di slogan quali "godo come un riccio"), i cori da stadio programmati ad hoc per le squadre di casa,

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

QUESTIONE DI DETTAGLI: LA NUOVA REGOLA DI CASA KONAMI È NON LASCIARE NULLA AL CASO. DAI FILI DELL'ERBA ALLE REAZIONI DEI CALCIATORI IN CAMPO, PASSANDO PER I CORI DEI TIFOSI, IL NUOVO SIMULATORE DI CALCIO NIPPONICO OFFRE UNA RICERCATEZZA DI DETTAGLI MAI AMMIRATA PRIMA IN UN SIMULATORE CALCISTICO.

DETTAGLI

FORMATO: PS3, 360, PC, PSP, 3DS, PS2
ORIGINE: GIAPPONE
DEVELOPER: PES PRODUCTIONS
PUBLISHER: KONAMI
GIOCATORI: SÌ

MEGLIO DI — PES 2013

PEGGIO DI — PES 6

confermano ulteriormente l'attenzione al limite del maniacale per il dettaglio. Nelle partite diurne, invece, la luce solare (cangiante nel corso della partita) vi obbligherà a indossare gli occhiali da sole. Oltre ai suddetti campi da calcio, possiamo divertirci tra le sacre strutture del Wembley Stadium, del mitico Old Trafford o dello Stade de France. Una particolare attenzione è stata data agli stadi sudamericani, e le autentiche chicche sono rappresentate dagli stati dell'Arabia Saudita (in questa edizione di PES viene introdotta l'equivalente della Champions League europea, ossia la AFC Champions League). Forse l'unica critica che può essere mossa alla Konami è il numero esiguo degli stadi proposti, o comunque il fatto di non aver incluso stadi eccellenti come quelli spagnoli, o altri stadi italiani come l'Olimpico di Roma o il San Paolo di Napoli, che con molta propbabilità sarà teatro di grandi imprese calcistiche in questa stagione. È quasi superfluo sottolineare la vastità delle opzioni personalizzabili anche solo nei singoli incontri di esibizione: dal pallone alle divise (quasi sempre 3 per squadra), c'è anche la possibilità di stabilire se la stagione sarà invernale o estiva. Quest'ultimo aspetto non è una scelta effimera, in quanto fornisce palesi conseguenze nella giocabilità. Oltre

Right: Entrare nell'Allianz Arena, tempio sacro dei campioni d'Europa in carica del Bayern Monaco è un'emozione indescirivibile. PES 2014 dà ampio spazio alle emozioni della Champions League.

Left: Siete pronti a ricever l'incoraggiamento del vostro pubblico? Il clamore del pubblico influenzerà non poco le prestazioni del vostro team. Occhio quindi a soddisfare la tifoseria!

Left: Left: L'istantanea che vede protagoniste la Juventus e il Manchester United offre un'ottimo esempio delle partite in notturna.

UNO, NESSUNO E 11

Il limite di ogni simulatore calcistico è il paradosso (Pirandello ci perdoni per averlo scomodato) di interpretare uno, nessuno e undici giocatori. Siamo allenatori che gestiscono la squadra, ma anche il calciatore che tiene il pallone tra i piedi. Se fino ad ora l'interazione dei compagni è sempre stata deficitaria, in PES 2014 la squadra si muoverà intorno al possessore di palla con autentica intelligenza tattica.

Up: Uno dei giocatori simbolo del Milan e della Nazionale Italiana, Mario Balotelli. Notare il pallone personalizzato con i colori della squadra di casa.

FAQs

QUALI SONO LE INNOVAZIONI RISPETTO AL PASSATO?

Tutti gli annunci fatti da Konami sulle innovazioni tecnologiche sono comprovate. Oltre alle migliorie già citate, il Player ID è effettivamente ampliato, e la nuova funzione "Combination Plan" permette di sperimentare nuove tattiche con cui sbizzarrirsi.

È VERO CHE SARÀ POSSIBILE USARE IL PORTIERE?

Nella modalità "Diventa una leggenda", categoria all'interno della quale è possibile concentrarsi sulla carriera di un singolo calciatore, sarò ora possibile vestire i panni di un portiere, novità assoluta nel mondo dei simulatori calcistici. Una vera rivoluzione.

QUALI SONO I NUOVI CAMPIONATI DI PES 2014?

La Primera División argentina, è sicuramente uno dei campionati più interessanti tra quelli inseriti in Pro Evolution Soccer 2014, Sono venti le squadre incluse in PES, che caratterizzano uno dei campionati più calienti di tutto il Sud America. Konami allarga i confini.

" LA PRIMA REAZIONE CHE SI VIVE NEL PRE-PARTITA, È QUELLA DI CERCARE NELLE TASCHE IL BIGLIETTO D'INGRESSO ALLO STADIO. QUESTO È L'UNICO ELEMENTO CHE DISTINGUE LA VITA REALE DA PES."

alla differenza nel vestiario dei giocatori (le maniche lunghe e i guanti per l'inverno), il clima influisce sulla condizione atletica della squadra: affaticamento prematuro nelle stagioni calde, tempi lunghi per scaldare i motori in inverno. Ma la vera domanda sulle labbra di tutti gli appasionati di calcio è la seguente: in cosa si è rinnovato PES? Prendendo in esame le innovazioni tecniche tanto decantate dalla Konami nei mesi scorsi, ognuna di esse ha trovato un positivo riscontro in sede di analisi. Del nuovo motore grafico FOX Engine abbiamo già sottolineato la rivoluzione nelle schermate introduttive, ma è nell'interazione con un sistema di gioco completamente rinnovato che la miscela risulta addirittura esplosiva. Altra parola chiave è "Trueball Tech". Ogni buon "pessiano" sa bene che da sempre il pallone si muove come una sorta di estensione roteante dei calciatori: in altre parole in modo del tutto irrealistico. Konami ha mandato in pensione il problema creando una fisica della sfera assolutamente realistica. La sua fisicità e la sua annessa dinamica reagiscono ora in maniera molto più realistica, dando al titolo Konami uno sprint dal punto di vista simulativo. Sempre sul tema del realismo, anche tifoseria gode adesso di diverse migliorie che vanno ad aggiungersi a quelle estetiche già citate. Grazie alla tecnologia "Heart", i cori dei tifosi influenzano adesso l'emotività della vostra squadra penalizzando o migliorando le prestazioni dei singoli. La fisicità dei calciatori, le reazioni ai contrasti, sono frutto invece della nuova tecnologia MASS, un altro obiettivo centrato in pieno da Konami che dona ulteriore realismo e tattica alle partite. La summa è una resurrezione a pieni voti dello storico brand Konami che, dopo anni di panchina, torna finalmente in campo sotto la gioia della sua tifoseria. PES è tornato in campo ed è risorto. Per Konami inzia ora una nuova era, i paragoni, ormai, non servono più.

Luca Cacciatore

L'ERA DEI PARAGONI È FINITA!

BURATTINI GIAPPONESI

Puppeteer

Uno dei veri problemi dell'industria del videogioco è una quasi totale assenza di giochi rivolti ai bambini. Che lo siano per davvero, però. Certo, le serie Nintendo colmano in parte questa lacuna, ma più che di prodotti creati ad hoc si tratta di creazioni talmente perfette nella forma ed efficaci da risuonare con un pubblico universale. E, siamo onesti, dal profilo della storia un qualunque Mario ne uscirebbe con le ossa rotta rispetto anche al meno riuscito dei film Dreamworks. Puppeteer, al contrario, è qui per colmare questo storico vuoto, rivolgendosi al pubblico più difficile di tutti da accontentare. Quello infantile appunto. Il punto fondamentale è che siamo invasi da un'infinità di stimoli sensoriali, tutto il giorno. E questo vale tanto per chi è troppo cresciuto come noi, tanto per chi deve ancora farne di strada prima di raggiungere la maggiore età. E i più esigenti, molto spesso, sono proprio i più piccoli. Puppeteer riesce tuttavia a spiccare, ed a non sfigurare persino se confrontato con i più recenti classici dell'animazione. Sì, in certi momenti potrete anche scomodare Pixar, volendo. L'ultima fatica di Japan Studio si colloca idealmente nella categoria dei cosiddetti art game, proponendosi come un platform bidimensionale. Ne abbiamo visti tanti da Limbo in poi, ma la prosecuzione nel caso di Puppeteer è del tutto affidata ad una storia deliziosamente prevedibile come un film dello Studio Ghibli. C'è Kutaro, un giovane eroe volenteroso, un mostro grosso e cattivo, momenti di epicità assoluta e, perché no, anche angoli più oscuri e un po' spaventosi. Il nostro protagonista perderà letteralmente la testa all'inizio del gioco, per cui sarà costretto a collezionarne di nuove, e potrà trasportarne tre alla volta, ognuna con le sue abilità peculiari. Queste, in realtà, non presenteranno caratteristiche offensive, ma serviranno più l'esplorazione e la raccolta di teste rare. Proprio questo è uno dei tanti tocchi di classe di Puppeteer, che vi inviterà a tirare il meglio delle vostre abilità attoriali. A volte, infatti, indossare una testa più che un'altra può essere semplicemente una curiosità fine a se stessa ed è facile immaginare che i più piccoli si divertiranno a provarle tutte, un po' come avviene già giocando a Skylanders. La stessa fisica delle animazioni diventa un mezzo per raccontare storie, attraverso personaggi tremendamente espressivi

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SCE JAPAN STUDIO
DEVELOPER: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
GIOCATORI: SI

MEGLIO DI

LIMBO

PEGGIO DI

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Right: Ogni testa recuperata avrà un utilizzo specifico che vi permetterà di scoprire zone segrete o, più semplicemente, di rinvenire teste altrimenti introvabili.

Down: È incredibile come lo stile utilizzato riesca a dare ai personaggi e alle scenografie una curiosa percezione di profondità.

Right: Anche se le atmosfere del gioco saranno prevalentemente dark non mancheranno scenari più colorati.

FAQs

QUANTO DURA ALL'INCIRCA PUPPETEER?
Per finire il gioco serviranno più o meno 12 ore.

DI QUANTI LIVELLI È COMPOSTO?
Il gioco si dipana attraverso 21 ambientazioni, in più saranno presenti alcuni livelli bonus

DI QUANTE TESTE POTRÀ DISPORRE KOTARU?
Più di 100, alcune avranno però una valenza totalmente estetica.

nelle loro movenze dinoccolate. Un ruolo fondamentale in questo senso è svolto, poi, da un uso creativo del sound design, che si pone non solo come sottofondo, ma diventa parte attiva del racconto, un po' come il narratore di Bastion. Infatti, a ogni vostra impresa sul palco corrisponderà una reazione del pubblico, tramite applausi e urla, più o meno entusiasti. Pressoché perfetta l'illusione di trovarsi di fronte a degli oggetti costruiti di legno e stoffa, piuttosto che asettici modelli 3D, con i confini del televisore che si trasformeranno, come per magia, nelle quinte di uno spettacolo teatrale. Al contrario, le forbici magiche Calibrus hanno implicazioni meno artistiche e più pratiche nel gameplay. Ad un primo colpo d'occhio, molti hanno tracciato un parallelismo stilistico e di meccaniche con il portentoso LittleBigPlanet, ma a differenza di quest'ultimo Puppeteer è immediatamente accessibile e fruibile da chiunque. Le forbici magiche vi permetteranno di rimuovere la maggior parte degli ostacoli che vi troverete davanti, in alcuni casi dando vita a reazioni a catena tramite semplici enigmi che giocano con lo scenario. In particolare, daranno il meglio di sé negli scontri con i boss, che sono del resto anche uno dei momenti migliori del gioco. È qui che Puppeteer mette in mostra il suo lato più istrionico, portando in scena un caleidoscopio di invenzioni visive e sonore, che vi farà perdonare anche il fatto che tale impianto, sostanzialmente, vi privi del controllo dell'azione. Siamo del resto di fronte a una formula interamente costruita sulla direzione artistica, e in minor parte sulla narrazione, al limite da chiederci, in certi momenti, se si può ancora parlare a tutti gli effetti di gameplay. Si può tranquillamente definire un tipico uovo di Colombo: il platform a scorrimento bidimensionale è sempre stato lì a disposizione per essere adattato in una sorprendente storia pop-up ambientata su di un palcoscenico. Essere smaliziati però, di fronte a una tale rifinitura di dettagli, viene davvero difficile. Puppeteer riprende tutto il fascino artigianale di una forma d'arte che viene dalla notte dei tempi, il teatro dei burattini appunto, e lo adatta a un modernissimo impianto tecnologico capace inevitabilmente di suscitare meraviglia anche nello spettatore che pensava di aver visto tutto. Quello che probabilmente lo avrebbe reso un classico, sarebbe stato un gameplay capace di riflettere tanta poesia. Il platforming è infatti tutt'al più essenziale, e giocare a Puppeteer non è mai tanto bello quanto vederlo. Un'occasione sprecata? Forse sì. Un guaio? No, perché Puppeteer preso com'è rimane un sorprendente diorama interattivo, capace di suscitare genuina meraviglia e rapimento in chiunque lo guardi, a qualunque età.

Guglielmo De Gregori

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

IN SCENA: LA SCENOGRAFIA TEATRALE È L'ASPETTO PIÙ PECULIARE DEL GIOCO. NON SOLO IL PALCOSCENICO ALTERNA SCHERMATE FISSE CHE PRENDONO FORMA ISTANTANEAMENTE UNA DOPO L'ALTRA IN TEMPO REALE, MA VARI ESPEDIENTI, COME LO SCORRERE DELLE STESSE SUL POSTO, DARANNO SEMPRE UNA DINAMICITÀ UNICA ALLA SCENA.

"LA STESSA FISICA DELLE ANIMAZIONI DIVENTA UN MEZZO PER RACCONTARE STORIE, ATTRAVERSO PERSONAGGI TREMENDAMENTE ESPRESSIVI NELLE LORO MOVENZE DINOCCOLATE."

VOTO 7,5/10

UNA CONVINCENTE VARIAZIONE SUL TEMA PLATFORM

L'UNIONE FA LA FORZA

Inaspettatamente per gli standard del genere Puppeteer presenta una modalità multigiocatore piuttosto particolare. Il giocatore principale ovviamente muoverà il nostro protagonista tramite il controller mentre un secondo eventuale compagno di scorribande, se in possesso della periferica Move, potrà interagire con lo scenario raccogliendo stelle e oggetti per mezzo della fata Picarina.

ARRIVA ANCHE IN EUROPA, L'ULTIMA OPERA DI VANILLAWARE

Dragon's Crown

Oggi siamo soliti, salvo rare eccezioni, giudicare l'uso della grafica 2D come un espediente per produzioni dal basso budget che si servono dell'arte dello sprite per ottenere uno stile più accattivante possibile, senza dover ricorrere al dispendioso utilizzo dei poligoni. Per Kamitani (designer del gioco) invece, è l'unico mezzo per esprimere la cifra artistica delle sue opere. Con Dragon's Crown, ultimo hack and slash di Vanillaware, il confine tra fredda grafica digitale composta da pixel e vivide e morbide illustrazioni a mano è quanto mai impercettibile. I paesaggi sono veri e propri dipinti: colorati, sfumati, dettagliati. I personaggi, nonostante ripropongano archetipi largamente generalizzati sono disegnati in modo eccezionale e originale, con linee e connotati forti e marcati, che tradiscono le origini giapponesi delle fonti di ispirazione ma allo stesso tempo ne rappresentano un'evoluzione unica. Straniante e affascinante è il contrasto che questo stile eccentrico emerge nell'incontro con la solennità delle musiche e dell'universo di gioco mitologico, fatto di dragoni, nobili reali e città medievali. Il vostro cammino comincerà nella città di Hideland, in cui incontrerete gli abitanti principali che vi forniranno assistenza durante la ricerca della Corona del Dragone. Proprio la città bidimensionale, sarà l'hub location dove reperire nuove missioni, comprare oggetti ed equipaggiamenti, andare in chiesa e servirsi dei poteri spirituali delle preghiere per resuscitare guerrieri, ottenere bonus in game e quant'altro. Prima ancora che nei vari livelli, i quali attraverso una mappa interattiva verranno scelti a discrezione del giocatore e rappresentano la parte più movimentata del gameplay, è proprio in questa città che si palesa la vera natura di Dragon's Crown. La preparazione tattica condizionerà tantissimo le vostre prestazioni nelle terre ostili che visiterete, richiedendo un approccio al gioco non dissimile da quello che avreste con un qualsiasi GDR prima di buttarvi nella mischia e

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

DUNGEON MASTER: Un po' come succede nel gioco da tavolo D&D, una voce narrante vi accompagnerà dall'inizio dell'avventura fino alla sua conclusione e avrà il compito di sottolineare la situazione in ogni momento, i nostri obiettivi e descriverà le aree del gioco, donandogli un tono quasi "letterario" e fiabesco.

Up: Tutti i personaggi sono ottimamente caratterizzati. Ognuno di essi si distingue in campo per uno stile di combattimento unico, nonché per tutta una serie di incantevoli animazioni.

DETTAGLI

FORMATO: PS3, PS VITA
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NIS AMERICA
DEVELOPER: VANILLAWARE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE E OFFLINE)

MEGLIO DI
MURAMASA: THE DEMON BLADE

PEGGIO DI
DUNGEONS AND DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA

> "L'ECCELLENTE COMPONENTE GRAFICA DEL GIOCO NON SERVE A DISTRARRE IL GIOCATORE DA UN PRODOTTO POCO DEFINITO MA PIUTTOSTO AD INCORNICIARE UN TITOLO CON UNA STRUTTURA SOLIDA E SAPIENTEMENTE PONDERATA."

DÉJÀ VU D'ANNATA

Lo sviluppatore, che titolo dopo titolo assume un ruolo artistico sempre più importante all'interno della software house, con questo gioco rende omaggio in maniera nemmeno troppo velata, a un vecchio titolo Capcom (a cui non a caso, lavorò direttamente all'epoca) che molti giocatori attempati ricorderanno: il picchiaduro a scorrimento Dungeons & Dragons. Dalla schermata di selezione del personaggio alla locanda, passando per il concept del gameplay fino all'immaginario generale del gioco, tutto richiama il titolo action-fantasy anni 90 ispirato al famoso gioco da tavolo.

Up: Il Dragone rosso custodisce una stanza piena di tesori. Se lo sveglierete dal suo sonno dovrete vedervela con la furia di uno dei boss più tosti del gioco.

Right: Il Dragone rosso custodisce una stanza piena di tesori. Se lo sveglierete dal suo sonno dovrete vedervela con la furia di uno dei boss più tosti del gioco.

affidare l'esito delle vostre missioni ai riflessi e alla prepotenza dei vostri attacchi. Ogni personaggio ha un livello in costante crescita grazie all'esperienza. Ogni step, in tal senso, permetterà di spendere dei punti abilità in skill peculiari alla propria classe o in abilità generiche utili a tutto il party. Oltre agli attributi fisici, dovrete anche premurarvi di utilizzare gli slot disponibili nella vostra borsa da viaggio con armi e accessori adeguati al vostro livello. Equipaggiati a dovere, sarete pronti ad intraprendere il viaggio verso i diversi stage del gioco. Fare incetta di uccisioni di troll, orchi e quant'altro sarà fondamentale per ricevere oro ed exp, senza dimenticare i mille tesori sparsi tra le schermate di gioco, spesso bottini davvero golosi per chi cerca una spada o un arco più performante per il proprio avatar. Per completare Dragon's Crown nella sua interezza dovrete affrontare gli stessi stage più volte, in modo da visitare ognuno di essi (e relativi bivi) almeno 3 volte, pari al numero delle difficoltà presenti. Ecco quindi che l'esperienza accumulata viene valorizzata da una sfida sempre più alta, in cui affinare la conoscenza del proprio personaggio sarà fondamentale, soprattutto nel caso di personaggi meno intuitivi come la sacerdotessa e lo stregone. Le sessioni pad alla mano filano lisce e piacevoli, grazie a comandi sempre precisi ed a un discreto numero di mosse a disposizione per ogni personaggi. Permessi anche diversi tecnicismi, come schivate e contrattacchi, il tutto incorniciato da animazioni realizzate, nella maggior parte dei casi, in maniera eccelsa. Dopo un tot di ore potrebbe comunque pesare un po' la brevità degli stage e il loro numero non grandissimo. Questo avviene soprattutto a causa della natura ruolistica del titolo, che trattiene il giocatore per decine di ore dentro una struttura di gioco solitamente pensata per un'esperienza arcade più contenuta. Il multiplayer, in questo caso, alleggerisce di molto questa situazione: giocare accompagnati da uno o più compagni può creare su schermo combinazioni di personaggi completamente diversi tra loro che donando una buona varietà alle partite. Se, per esempio, vi cimenterete nell'utilizzo del guerriero, noterete senz'altro come a seconda della natura del vostro gruppo dovrete cambiare strategia in maniera marcata: un team di personaggi più fisici come nani e amazzoni vi permetteranno di unirvi al massacro senza troppi patemi, ma se tra le vostre fila ci sarà uno stregone, intento a concentrarsi per lanciare un potente incantesimo, sarà meglio fare affidamento al proprio scudo per proteggerlo. Come non menzionare poi i boss del gioco: imponenti, bellissimi da vedere e interessanti da affrontare: vi costringeranno a collaborare con il vostro team al meglio e ricorrere a ogni asso nella manica che avrete a disposizione. Dragon's Crown è un titolo pieno di attenzione ai dettagli e con mille segreti e particolarità da scoprire, i quali condiscono un prodotto unico e dalla qualità indiscussa, appartenente a un filone ed a un modo di sviluppare che oggi è sinonimo di nicchia, ma anche di autorialità. Non fate l'errore però di considerare Dragon's Crown solo come un gimmick stilistico dal sapore vintage. Il gioco incuriosisce, affascina ma soprattutto convince. L'eccellente componente grafica non serve a distrarre il giocatore da un prodotto poco definito, ma piuttosto a incorniciare un titolo con una struttura solida e sapientemente ponderata.

Davide Salvadori

FAQs

QUANTI PERSONAGGI SARANNO DISPONIBILI?
Sei personaggi ognuno appartenente ad una classe diversa: guerriero, elfo, nano, sacerdotessa, stregone e amazzone

QUANTI LIVELLI COMPONGONO IL GIOCO?
Dodici evocativi livelli a scorrimento laterale, ispirati alle più classiche ambientazioni di stampo fantasy-medievale. Spettrali catacombe infestate da spiriti e zombie e fortezze nemiche presidiate da gladiatori in armatura, saranno lo sfondo delle vostre battaglie con una buona varietà di scorci diversi.

È PREVISTO UN MULTIPLAYER LOCALE OPPURE ONLINE?
Entrambi, potranno unirsi alla partita fino a 3 giocatori sia sulla stessa console che in partite online. In quest'ultimo caso potrete unirvi a un gruppo di giocatori casualmente o invitare i vostri amici a partecipare.

VOTO 8,5/10

BELLO, DIVERTENTE E CORAGGIOSO.

Up: Graficamente il titolo soffre di alti e bassi sebbene l'atmosfera generale sia piuttosto evocativa, soprattutto quando ci si imbatte nelle terribili tormente di neve.

RITORNO SUL E.D.N. III

Lost Planet 3

Ci sono serie che, nonostante una partenza in sordina, riescono a ritagliarsi col passare del tempo il loro spazio nell'affollato mercato odierno. Lost Planet, brand di Capcom che festeggia i suoi cinque anni, è certamente una di queste; e forse è proprio per questo motivo che le aspettative sul terzo capitolo si sono gonfiate esponenzialmente col passare dei mesi. In un mercato sempre più saturo di sequel e prequel però, è un po' sorprendente vedere come, ultimamente, attraverso il numero tre si attui quello che a tutti gli effetti può essere considerato come una sorta di reboot non dichiarato di un prodotto, ma questo è un mistero che, forse, ci potrà svelare solo la quarta iterazione di questa atipica serie. Tornando però all'oggetto di questa recensione, Lost Planet 3, impossibile non dire subito che graficamente la produzione Spark si difende piuttosto bene, con una modellazione poligonale di personaggi e alieni davvero notevole, anche se forse non propriamente all'altezza delle produzioni attuali. Ciò in cui il motore grafico si fa notare è sugli effetti di luce e particellari davvero notevoli in molti frangenti in cui vi ritroverete ad operare. Il gameplay, al contempo, poggia le sue basi su gli stilemi tipici dei third person shooter più classici, aggiungendo al tutto alcune sfumature di tipo survival-adventure che potrebbero però far storcere il naso sia agli amanti della prima che della seconda. Tuttavia, a spiccare ancora una volta, è il design degli akrid (spesso enormi, altre volte più minuti ma numerosissimi) e dei livelli che, come era lecito aspettarsi, si mantiene sugli alti standard della serie; per quanto troppo spesso questi ultimi possano risultare anche simili e ripetitivi nell'alternarsi di un'ambientazione che ha poco da richiamare se non tanta, tanta neve. A influire in modo incisivo sull'esperienza di gioco, infatti, ci penseranno le tormente di neve, assolutamente da non sottovalutare visto che incideranno sul fattore visibilità del vostro mezzo di locomozione. Nel corso del gioco sarà infatti possibile utilizzare mech da lavoro

DETTAGLI

FORMATO: 360, PS3, PC
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: CAPCOM
DEVELOPER: SPARK UNLIMITED
MULTIPLAYER: 1

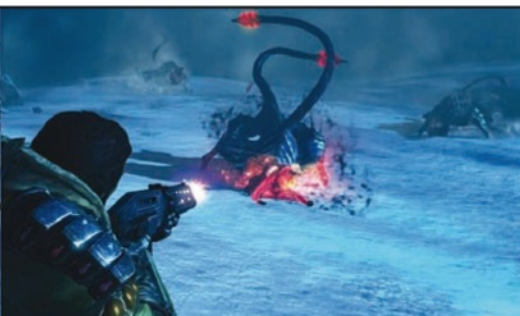
IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

STORY DRIVE: A differenza dei suoi predecessori, Lost Planet 3 non si limita a proporre un mero pretesto narrativo che giustifichi le passeggiate tra la neve, ma piuttosto riesce a costruire un plot strutturato e, almeno in parte, convincente. Tuttavia, seppur ci sia un passo avanti rispetto al passato, tanti spunti introspettivi interessanti non riescono a superare il mero accenno.

UN TAGLIO NETTO COL PASSATO

Questo nuovo capitolo si discosta da quelli precedenti a causa di scelte coraggiose quanto controproducenti, visto che quanto di buono c'era nel gameplay dai predecessori è stato accantonato in favore di una struttura più lineare, fatta di quick time event ed eventi scriptati che spezzano il ritmo di gioco e non aiutano la produzione Capcom a mantenere una sua identità.

Up: L'atmosfera che si respira pad alla mano è degna dei migliori film del genere e richiama, per certi versi, titoli radicati nell'immaginario collettivo come "La Cosa".

chiamati RIG, fasi in cui la visuale passerà dalla terza alla prima persona, andando così a enfatizzare ancor di più gli già adrenalinici scontri. Come già avrete capito da soli, in questo nuovo capitolo della serie Lost Planet si torna nuovamente su E.D.N III, stavolta però (esattamente come nel primo) nel suo periodo di glaciazione, quando nessun umano era arrivato a insediarsi sull'inospitale pianeta ghiacciato. Strettamente correlata a quest'ultimo, altra novità inserita dal team è la possibilità di esplorare E.D.N III in totale libertà, cosa inedita per la saga visti i rigidi binari su cui si poggiavano i precedenti capitoli. Il leitmotiv su cui poggia l'intera struttura narrativa invece è tanto introspettivo quanto toccante: impersonerete Jim, un padre lontano anni luce dalla sua famiglia in cerca di misteriose risposte su un pianeta ostile sia per condizioni climatiche che per la presenza degli akrid, aggressive forme di vita aliena che fanno del calore la loro fonte primaria. Nonostante le premesse narrative non si possano definire originali, è ammirevole il fatto che gli sviluppatori si siano concentrati molto sulla sua costruzione di un mondo quanto possibile reale. I mech da lavoro, per esempio, si usureranno man mano che verranno utilizzati, pertanto sarà necessaria un po' di manutenzione onde evitare spiacevoli inconvenienti. I combattimenti contro i boss, dal canto loro, si divideranno fra sessioni shooter e non, spezzate dagli oramai onnipresenti Quick Time Event in cui bisognerà premere col giusto tempismo i tasti indicati a schermo per poter sopravvivere alle situazioni più pericolose. Sempre per quanto riguarda gli scontri, va detto come ogni tipologia di nemico si muova in maniera completamente diversa, richiedendo, dunque, una certa dose di tattica per essere sconfitto, pena un frustrante game over. Fondamentali saranno quindi le armi a disposizione, che non contano solo fucili d'assalto e granate, visto che torna di fondamentale importanza l'uso del rampino provato nel primo capitolo, indispensabile per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili. Altro dettaglio importante, infine, è che questo capitolo si incastona, narrativamente parlando, come prequel della prima iterazione del brand, e quindi, tornando al discorso iniziale, può essere visto sia come un prequel che come una sorta di reboot della saga. Lost Planet torna dunque sotto i riflettori in una veste tutta nuova, con un impianto narrativo solido e introspettivo coadiuvato da un'inedita (per il brand) componente survival. Forte della sua spettacolarità e atmosfera, impossibile non collegarlo minimamente alla saga cinematografica di Alien, o perché no al mai troppo citato Dead Space. Peccato che, a fronte di tutto questo, il team californiano abbia completamente abbandonato quasi tutte le meccaniche tipiche della serie, trasformando questo terzo capitolo in uno sparatutto in terza persona nella media. Lost Planet 3 dimostra a pieno come a volte il coraggio non basti per tirar fuori un prodotto di qualità, ma anzi possa anche compromettere tutto il lavoro svolto sinora.

Leon Genisio

Right: I nemici richiederanno una certa dose di tattica per essere abbattuti tuttavia, mentre gli akrid più grossi richiedono una sfida spesso gratificante, quelli più piccoli sono quasi frustranti.

FAQs

QUANTO DURA LA CAMPAGNA PRINCIPALE?
Una decina di ora circa, a cui bisogna aggiungere tutte quelle che vi porterà via la modalità multiplayer.

COME SONO LE FASI A BORDO DEI RIG?
Mal realizzate, lente e macchinose queste sessioni spezzano non poco il ritmo di gioco.

POSSO GIOCARE A QUESTO CAPITOLO SENZA CONOSCERE LA TRAMA DEI PRECEDENTI EPISODI?
Assolutamente si. La trama funge da prequel per la serie e non richiede alcuna conoscenza pregressa.

UN PRODOTTO A SERVIZIO DEI FAN

UN'OSCURITÀ CHE NASCONDE UNA LUCE

Disgaea D2: A Brighter Darkness

Si possono dire molte cose sulla PS3, ma non che non sia capace di ospitare belle storie e produrre brand che rimangono nel cuore di migliaia, quando non di milioni, di appassionati. Uno di questi è senza dubbio Disgaea, che fin dalle sue radici sulla vecchia PS2 è stato sempre ben accolto dal pubblico, come testimoniato anche dalla sua esportazione qui nel mondo occidentale. Per questo D2 torniamo alle origini: ambientato subito dopo Disgaea: Hour of Darkness, cioè il primissimo episodio. Qui vediamo raccontata la storia di Laharl, principe demone appena divenuto regnante dopo la caduta di suo padre Krichevskoy. Il suo affrontare e sconfiggere i demoni ribelli che ancora non riconoscono la sua superiorità è solo l'inizio di una lunga avventura, legata a doppio filo a una certa specie di fiori che l'angelo Flonne ha cominciato a coltivare nel proprio giardino. Il gameplay è rimasto fedele a sé stesso, un GDR tattico tarato al millimetro, dove è possibile guidare fino a 6 personaggi contro vari gruppi di nemici. Per guidarli si imparerà a gestire un menu dove muoverli, farli attaccare e usare abilità speciali, tra cui anche l'interazione con l'ambiente circostante o con gli alleati. Le distanze vanno calcolate bene, sfruttando la familiare griglia a quadratini in cui è suddivisa ciascuna ambientazione, e l'utilizzo di ciascun personaggio e delle sue eventuali abilità speciali va valutato con attenzione. Si inizia infatti con un party piuttosto minuto, composto dai tre protagonisti iniziali Laharl, Etna e Flonne (rispettivamente il tank, la guerriera di precisione e l'healer, il mago curatore) ma se ne potranno creare molti altri a piacimento, scegliendo una specializzazione e dei punti abilità di base.

Come si ha avuto modo di vedere, quindi, Disgaea D2 mette fin da subito il giocatore di fronte ad un numero veramente imponente di variabili da gestire, e già questo approccio non proprio morbido potrebbe già scoraggiare un buona fetta di utenza; per i veterani sarà invece chiaro da subito come un simile sistema mostri il proprio alto livello grazie alle molteplici possibilità con cui è possibile risolvere le battaglie, molte delle quali coinvolgono anche un attento studio ed utilizzo dei vari oggetti che si trovano negli scenari. In aiuto dei più volenterosi interverrà comunque

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NIPPON ICHI SOFTWARE
DEVELOPER: NIPPON ICHI SOFTWARE
GIOCATORI: NO

FAQs

DEVO AVER GIOCATO AI PRECEDENTI CAPITOLI?
R: Non necessariamente, anche se potrebbe essere utile per meglio contestualizzare i personaggi. Si tratta comunque di un midquel, dunque non vi sono rischi di spoiler sugli altri capitoli principali ma solo riferimenti sparsi.

È UN GIOCO DIFFICILE?
R: È sicuramente un gioco in cui è utile riflettere e non poco, ma non per questo le battaglie risultano difficili, soprattutto una volta raggiunto un buon livello per i propri personaggi. L'unica cosa che spaventa sono le tante variabili coinvolte, che potrebbero scoraggiare i giocatori meno dedicati.

QUANTI PERSONAGGI CI SONO?
R: Ne avremo sempre qualcuno di fisso e indispensabile per il proseguo della trama, ma potenzialmente potremo anche non usarli tutti. Potremo inoltre crearne di completamente nostri e renderli sempre più forti tramite il grinding.

Right: Il gioco impone al giocatore una particolare attenzione per le strategie e la scelta dei membri del party. Occorrerà organizzarsi per bene se non si vuole rischiare di capitolare!

Right: Per quanto apparentemente scarna, la grafica riserva comunque un colpo d'occhio generale molto gradevole. La scelta delle palette cromatiche è poi assolutamente calzante!

MEGLIO DI

ONIMUSHA TACTICS

PEGGIO DI

DISGAEA HOUR OF DARKNESS

un approfondito tutorial, tanto esteso da occupare buona parte dei primi episodi in cui è divisa la trama. Al completamento degli scontri essenziali per far progredire la storia ovviamente si sbloccheranno sempre nuove strutture. Questo perché ciascuna battaglia sarà selezionabile dal Netherworld, regno di Laharl che farà da campo base racchiudendo al proprio interno le strutture curative, i negozi di equipaggiamento e oggetti, i vari archivi e le strutture più avanzate come quelle di potenziamento dei parametri. Inutile negarlo: in questo gioco la tattica è tutto, come nella tradizione Disgaea. Ed è la tattica stessa a dettare i tempi di tutta la produzione, in quanto non vi è praticamente esplorazione libera e l'unico modo per progredire nelle statistiche o far scorrere il tempo di gioco è quello di combattere quante più battaglie possibili. Questa dedizione alla lotta è infatti ulteriormente incentivata dal sistema di creazione dei personaggi, in quanto l'unico modo per farli crescere è farli partecipare alle battaglie.

Dal punto di vista grafico, il titolo presenta ambientazioni in grafica poligonale cel-shadingk, liberamente ruotabili tramite dorsali, mentre i personaggi sono rimasti degli sprite in 2D disegnati a mano ma in alta definizione. Inutile dire che anche in questo caso l'hardware PS3 non viene sfruttato a dovere, in quanto le stanze sono ristrette, gli effetti speciali hanno quasi un sapore antico e i personaggi non hanno neppure un livello di animazione decente, tanto che quando ci aggiriamo per il palazzo di Laharl svolgendo le varie commissioni di servizio (curarci e salvare) i nostri omini si spostano scivolando sul pavimento come se stessero pattinando su ghiaccio, con un effetto veramente poco gradevole. Ma in fondo considerato il genere, ce lo si può aspettare: i giochi nipponici puntano tutto sul design e anche qui non si fa eccezione. Sotto questo punto di vista il prodotto si presenta in modo davvero unico: sfruttando un'ambientazione colorata e anime, i personaggi sono disegnati con uno stile a metà tra il super-deformed e uno stilizzato espressivo, dai toni fiabeschi. Stessa particolarità per le musiche, dalle sonorità veramente variegate ed orientaleggianti che magari non lasceranno il segno ma non per questo non sono ben fatte; il doppiaggio inglese è come al solito altalenante, a causa della impostazione recitativa un po' sopra le righe dei personaggi. Non ci si deve comunque preoccupare: la lingua giapponese è selezionabile.

Disgaea D2 è quello che ci si aspettava: un GdR tattico e strategico che si rivolge ad una precisa nicchia di appassionati ed intenditori. Peccato per la volontà degli sviluppatori di non voler osare, in quanto con un po' di accessibilità in più avrebbero potuto estendere, e non poco, il loro pubblico.

Adriano Di Medio

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

CAVALCATURE: UNA DELLE NOVITÀ INTRODOTTE NELLA SERIE DA QUESTO GIOCO È LA POSSIBILITÀ DI POTER CAVALCARE LE UNITÀ MOSTRO ALLEATE, IN MODO DA RAGGIUNGERE VELOCEMENTE NEMICI MOLTO LONTANI OPPURE ATTUARE ULTERIORI TATTICHE COME L'AGGIRAMENTO O ATTACCHI DI GRUPPO.

RETROGAMING CONTEMPORANEO

"INUTILE NEGARLO: IN QUESTO GIOCO LA TATTICA È TUTTO, COME NELLA TRADIZIONE DISGAEA. ED È LA TATTICA STESSA A DETTARE I TEMPI DI TUTTA LA PRODUZIONE."

Down: Come da tradizione per la serie, non mancano ovviamente i Prinny: i pinguini demoniaci diventati ormai mascotte tanto della serie quanto della software house.

MENTI DA PLASMARE

Toccherà familiarizzare molto presto con il sistema di creazione dei personaggi. Grazie ad esso potremo creare personaggi di supporto da utilizzare in battaglia scegliendo nome, classe, gli attributi a cui assegnare i punti crescita iniziali, le abilità e persino le varie colorazioni estetiche. Abbiamo anche una rinnovata attenzione per le armi, visto che potremo scegliere quella più congeniale per ciascuno di loro. Essa, come ogni altro tipo di equipaggiamento, andrà comunque comprato separatamente all'apposito negozio, ma il denaro non sarà mai un grosso problema.

GUARDA COME PIOVE

Rain

DETTAGLI

FORMATO: PS3
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: PLAYSTATION CAMP/SCE JAPAN STUDIO
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI
OTOGI

PEGGIO DI
ICO

ICO e Shadow of the Colossus hanno lasciato un segno profondo e ben visibile nel campo del "videogioco d'autore". Sofisticati ma semplici, ricchi di idee ma senza mai disorientare, i titoli di SCE Japan Studio sviluppati dal geniale Fumito Uedo sono diventati simboli cult del videogioco, a metà tra l'avventura grafica e il platform, arricchiti da una generosa spruzzata di puzzle ambientali. Dopo aver perso nella nebbia l'erede dei due capolavori sopracitati, quel The Last Guardian mai troppo rinviato (a quanto sembra) e orfano del proprio padre ancor prima di vedere la luce, Sony lancia la sfida a questi colossi con Rain, partorito dal trio Acquire, PlayStation CAMP e SCE Japan Studio. Riprendendo parte delle meccaniche, nonché quello stile malinconico che caratterizza i titoli succitati, Rain vede i quoi due protagonisti, battezzati ICOnicamente (ehm...) "il bambino" e "la bambina", muoversi in un mondo onirico (à la J-RPG, per intenderci) dalle scure tinte, uggioso e inquadrato da una serie di telecamere fisse e mobili che seguiranno dinamicamente l'azione (ancora una volta: ICO), con un'unica e distintiva caratteristica... sparire completamente alla nostra vista quando non si ritrovano sotto l'acqua battente. La pioggia, infatti, non solo dà titolo al gioco, ma diventa uno dei protagonisti della storia da esso narrata: quando vi ritroverete bagnati da essa, infatti, sarà l'unico momento in cui sarete visibili agli occhi di nemici e amici, nonché ai vostri! Per il resto del tempo, infatti, pedate e oggetti che improvvisamente cadranno o si sposteranno per lo schermo, saranno il nostro unico punto di riferimento. Fin dai primi istanti di gioco, come se non bastasse la singolare situazione "meteoropatica", saremo scaraventati nel mondo senza un apparente motivo, sulle tracce di una bambina tallonata da oscure creature. Sviare dalla pioggia per nasconderci alla vista dei nemici sarà una strategia in grado di ripagare, sebbene ben presto incapperemo in via via più complessi enigmi ambientali di gioco. Le quattro ore necessarie a portare a termine il nostro angoscioso e umido viaggio, infatti, si divideranno in due parti principali, con tutte le prime battute incentrate sull'affannosa ricerca della ragazzina e la seconda metà ricca di sorprese e cambi di gameplay grazie alla presenza di un elemento cooperativo ben più preponderante che nello stesso ICO. Forse, però, è proprio la durata limitata di Rain a mostrare il fianco rispetto alle sontuose produzioni del Team ICO. Perché una volta raggiunto il suo impegnato epilogo, non si potrà fare a meno di pensare che le idee presenti non siano state sfruttate a dovere. Proprio come un sogno interrotto da una sveglia fastidiosa...

Valerio "Revolver" Pastore

MISSING LINK

(COSA CAMBIEREMMO)

DURATA: Quello di Rain non è il caso de "il gioco è bello quando dura poco". Già, perché nonostante la buona quantità di idee, la durata limitatissima, unita a questo gran numero di varianti del gameplay, finisce col farlo apparire tanto fumo e niente arrosto, non dandovi il tempo di adagiarvi su una scoperta che già è soppiantata da un'altra.

Down: Lo stile grafico, asciutto ma evocativo, richiama alla memoria numerose produzioni fantasy dell'animazione giapponese.

VOTO 7,5/10
SULLE ORME DI ICO MA NON PROPRIO...

LA DEFINIZIONE DI LEGGENDA

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD

DETTAGLI

FORMATO: WII U
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NINTENDO
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

PEGGIO DI

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

C'è un po' di timore reverenziale nel parlare di uno dei più grandi giochi dell'era GameCube, esponente di punta di una delle saghe più apprezzate di sempre e, pensate un po', uno dei propri videogame preferiti di tutti i tempi. Che poi, a dirla tutta, all'epoca della sua prima uscita The Legend of Zelda: The Wind Waker spaccò in due i giudizi, non tanto della critica quanto dei fan. Si parla di un titolo controverso perché, stringi stringi, quel toon shading in molti non lo hanno digerito. Così come controtendenza è la scelta di Nintendo di riproporre oggi, a distanza di dieci anni, quello che è semplicemente un remake HD e non uno Zelda tutto nuovo. Fortuna che The Wind Waker HD un gioco tutto nuovo quantomeno lo sembri. Il timore reverenziale si trasforma in giubilo e contemplazione: siamo davanti a un remake nel vero senso della parola, un "rifacimento" che dà nuova vita a un vecchio capolavoro, che porta una ventata (mai termine fu più appropriato) di freschezza in un'opera dai toni fiabeschi e malinconici, capace di incantare oggi come dieci anni fa. Mai l'alta definizione era stata capace di trasformare l'essenza di un gioco in maniera così profonda. Quella fatta da Nintendo non è la semplice operazione low cost vista e rivista negli ultimi anni, non è una sbrigativa riverniciata alle texture, ma il tentativo (riuscito) di emozionare il videogiocatore mentre accompagna ancora una volta il piccolo Link nel suo grande cammino di formazione. Il senso di viaggio e avventura sognato da Miyamoto nel lontano 1986 finalmente giunge a sublimazione. Chi non avesse avuto la fortuna di giocare The Wind Waker alla sua prima apparizione ora non ha più scuse. Complice anche il taglio del prezzo di Wii U, questo diventa un acquisto quasi obbligato. Peccato solo che, per chi invece il gioco lo avesse già giocato e rigiocato, le novità siano sì tante, ma tutte di poco conto: la modalità eroe è semplicemente più frustrante, l'inevitabile sostituzione del Tingle Tuner con i messaggi in bottiglia è una trovata simpatica e nulla più, il gioco sul solo GamePad utile nei momenti di distacco forzato dalla TV. Intelligente, invece, la rivisitazione della fase che anticipa il finale del gioco, notoriamente la più fiacca all'interno del titolo originale. L'aver velocizzato i viaggi in mare contribuisce sicuramente a sostenere il ritmo di gioco ma attenua leggermente il brivido restituito dall'esperienza esplorativa. Sarebbe bastata la presenza di uno o due dungeon inediti e staremmo parlando di un titolo imprescindibile anche per i veterani. Così, è "solo" uno dei migliori episodi di Zelda al suo stato dell'arte.

Manuele Paoletti

IDENTIKIT

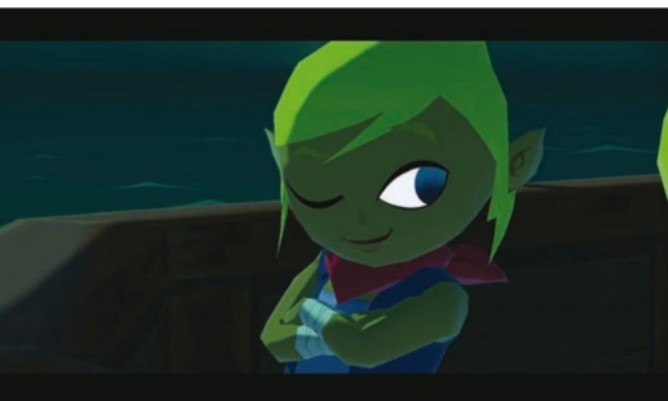
(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

MUSICA, MAESTRO: Il tema principale di The Wind Waker (quello che ascolterete ogni volta che solcherete i sette mari) è, a modesto parere di chi scrive, il migliore dell'intera serie. E in questa nuova avventura è più epico che mai.

Down: Grazie all'alta definizione, The Wind Waker assume ancor di più le fattezze della fiaba animata interattiva.

Right: Le animazioni facciali di Link nel titolo originale, dieci anni fa, fecero scalpore. Ancora oggi sanno veicolare emozioni meglio di mille parole.

VOTO 9/10

E IL NAUFRAGAR M'È DOLCE IN QUESTO MARE

Tutto il mondo dei
videogame...
MINUTO per MINUTO!
Game Repu
www.gamerepublic.it
NEWS
ANTEPRIME
RECENSIONI
SPECIALI
INTERVISTE
OPINIONI

MEGLIO DI
DEAD OR ALIVE 5

PEGGIO DI
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Up: Per quanto il gameplay sia stratificato, la serie comincia a non tenere il passo della diretta concorrenza, soprattutto se si considera le ultime (ottime) incarnazioni offerte da Tekken e Street Fighter.

COMBATTIMENTI "SUCCINTI"

Dead or Alive 5 Ultimate

Guardando al mercato, è innegabile come i picchiaduro siano riusciti a tornare in qualche modo alla ribalta, grazie soprattutto ai nuovi capitoli di alcuni dei più celebri esponenti del genere, quali Tekken e King of Fighters. Dopo il ritorno di serie storiche quali quelle appena elencate non meraviglia affatto la volontà di Tecmo Koei di dire la sua con quello che è un altro celeberrimo competitor di genere: Dead Or Alive. Dopo un più che degno quinto capitolo, ecco quindi che Team Ninja torna ha deciso di riportare all'attenzione proprio la sua ultima fatica grazie a una versione riveduta e corretta chiamata per l'occasione "Ultimate". Questa versione, va detto, presenta diverse migliorie rispetto alla versione standard del gioco, primo fra tutti un roster ampliato di cinque nuovi lottatori fra cui spiccano sicuramente Momiji e Rachel prese direttamente dalla serie Ninja Gaiden, senza contare l'aggiunta di nuovi stage e degli immancabili costumi aggiuntivi, ora presenti in numero decisamente maggiore. La vera differenza rispetto alla versione "liscia" del titolo è comunque l'introduzione dei cosiddetti "Power Launcher", una serie di attacchi caricati disponibili una volta che la barra di energia scende sotto la metà. Tale introduzione rappresenta certamente la volontà del team di rendere i combattimenti più adrenalinici e segue quello che è un trend ben noto nel genere, recentemente riportato in auge con Tekken Tag Tournament 2. Proseguendo sulla strada delle revisioni, anche le modalità hanno subito un netto ri-bilanciamento, in particolare la Survival Mode e il Tag Fight, senza contare l'arrivo di un comodo e pratico tutorial chiamato Combo Challenge Mode. Migliorato, e non di poco, anche il sistema di counter nettamente meno permissivo rispetto al passato, tale che unito ai Power Luncher il gameplay risulta in qualche modo rinfrescato, seppur non sogetto a modifiche vistose e sostanziali, e che poggia le sue basi sul "Triangle System" tipico della serie. In conclusione: le aggiunte apportate dal Team Ninja non sono poche, anche se qualche personaggio in più nel roster non avrebbe guastato. Le limature apportate al gameplay funzionano e rendono il titolo più divertente e immediato rispetto alla versione standard, tale che DoA 5 Ultimate potrebbe tranquillamente rappresentare un buon punto di inizio per i nuovi giocatori sebbene, c'è da dirlo, il titolo Tecmo Koei sia ancora ancorato a quegli stilemi che lo rendono, a tutt'oggi, indigesto a molti puristi.

Leon Genisio

DETTAGLI
FORMATO: PS3, XBOX360
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: TECMO KOEI
DEVELOPER: TEAM NINJA
MULTIPLAYER: SI

Down: Donne in abiti succinti e seni sballonzolanti sono all'ordine del giorno!

IDENTIKIT
(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

PUGNI E DONNE: Tratto distintivo del lavoro di Team Ninja è l'assoluta voluttuosità delle lottatrici, tanto che nella passata incarnazioni vantavano (a detta del team) la miglior fisica possibile per un seno femminile. Con Ultimate il discorso non cambia, e il gioco si presta spesso a inquadrature degne del miglior fan service.

VOTO 7,5/10
IL DEAD OR ALIVE DEFINITIVO?

UNA "MELANZANA" CHE È GIÀ LEGGENDA!

Rayman Legends

Up: La caratterizzazione dei boss è a dir poco superlativa. I personaggi, così come le meccaniche dello scontro sono una sorpresa continua e regalano a un gioco (di per sé già molto variegato), quella marcia in più che altri titoli certamente non hanno.

Sono passati due anni dall'uscita di Rayman Origins, che ci stupì per la sua godibilità visiva e meccanica, unendo sapientemente una grafica gioiosa ed elegante a un gameplay intuitivo e ben integrato all'azione di gioco. Oggi, la melanzana viola ci riprova, dimostrandoci che sì, l'eccellenza si può migliorare, e con un titolo che è tutto un programma: Rayman Legends. Senza quasi introduzioni di tipo narrativo, il titolo ci lancia subito alla scoperta dei primi livelli tutorial che permettono di familiarizzare con i comandi, i quali rimangono semplici e intuitivi come li ricordavamo; la melanzana corre, scatta, salta, mena colpi a destra e a manca e si esibisce addirittura in rocambolesche corse a testa in giù, arrampicandosi sulle pareti di gioco. Badate bene a raccogliete quanti più teen possibile, perché la progressione dei livelli in Rayman Legends non è lineare, e quanti più teen otterrete, tanti più livelli diversi potrete visitare, a vostra scelta, selezionandoli da una deliziosa galleria d'arte in cui ogni avventura viene rappresentata da un dipinto. E così, dagli abissi marini di 20.000 lum sotto i mari, che con i suoi contrasti di luce e ombra vi trascinerà letteralmente all'esplorazione di contorti fondali marini, dove prestare sempre attenzione a ogni bracciata fra mille trappole, si passa al colore di Fiesta de Los Muertos, dove delizie della cucina tipica messicana diventano gustosi trampolini di cui servirsi per avanzare. Per proseguire, sarà talvolta necessario agire sull'ambiente circostante, spostando o rimuovendo parti dello scenario; in single player questa operazione sarà possibile attraverso la pressione di un determinato tasto nel momento indicato, in co-op, invece, potrete spartirvi i compiti, con un giocatore a liberare la strada e l'altro a occuparsi degli avversari. Naturalmente, al termine di ogni livello, vi attenderà un boss grande e cattivo: la caratterizzazione dei nemici, come anche dell'ambiente che li ospita, varia sensibilmente: così dovrete affrontare, ad esempio, un enorme luchador su un ring circondato di salsa piccante, mentre un rumoroso pubblico fa il tifo senza sosta, oppure a correre follemente al cospetto di un impressionante drago meccanico, fra mille ingranaggi ed elementi dello schermo sempre in movimento. Insomma, Rayman Legends riprende e rielabora tutti gli spunti che già ci avevano ampiamente convinto nel suo predecessore, compiendo un ulteriore passo avanti nella dimensione del divertimento puro come anche nel gusto raffinato di compiacere l'utente.

Sonia Sufflico

DETTAGLI

FORMATO: WII U, PS3, XBOX 360, PC, PSVITA
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: UBISOFT MONTRÉAL
GIOCATORI: SÌ

MEGLIO DI

RAYMAN ORIGINS

SUPER MARIO GALAXY

PEGGIO DI

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

STILOSO: LE ATMOSFERE SEMPRE ALLEGRE E COLORATE SENZA BISOGNO DI "STRILLARE" ADDOSSO AL GIOCATORE, UNITO AL GAMEPLAY FLUIDO E INTUITIVO, RENDE RAYMAN LEGENDS UN'ESPERIENZA ADATTA ANCHE AI PALATI VIDEOLUDICI PIÙ FINI, SENZA PER QUESTO DELUDERE GLI AMANTI DEI PLATFORM "CLASSICI".

Down: Il motore di gioco è capace di meraviglie incredibili. Talvolta nitidissimo, all'occorrenza appena acquarellato, l'Ubi-Art Framework è un vero e proprio gioiello di arte e tecnologia.

VOTO 9/10

UN PLATFORM COLORATO ED ELEGANTE

MMO REPUBLIC

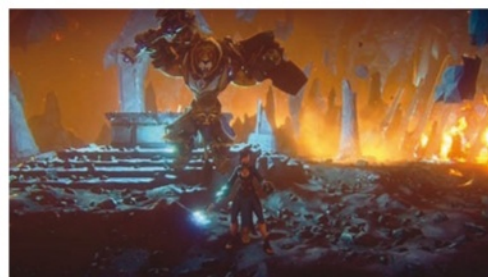
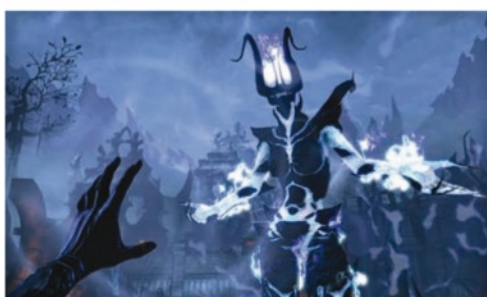
a cura di Bruno Manzoni

UN RAPIDO SGUARDO A TUTTO QUELLO CHE FA "HYPE" NEL MERCATO DEI MMORPG

Uno, nessuno, centomila

Questo 2013 verrà ricordato, da tutti gli appassionati di videogiochi, come l'anno delle console next generation. Lo scontro tra Sony e Microsoft ha monopolizzato l'attenzione di tutto l'ambiente videoludico inondando giornali, siti, forum e blog con la potenza di uno tsunami. Proprio in un momento storico così delicato come quello del passaggio generazionale di alcune delle più utilizzate piattaforme gioco, Games Republic, spinta dalla voglia di offrire un'informazione completa ai molti lettori che puntualmente seguono la rivista, ha deciso di lanciare una nuova rubrica che parla esclusivamente di giochi MMO. Nonostante il mercato "massivo" abbia perso lo smalto di qualche anno fa, soprattutto in termini di innovazione, non mancano certo i giochi in grado di tenere incollati davanti ai monitor milioni di appassionati. Uno di questi è indubbiamente Final Fantasy XIV: A Realm Reborn, il tentativo da parte di Square Enix di salvare il disastroso FF XIV. A giudicare dalla risposta del grande pubblico, le scelte attuate dalla softco giapponese si sono rivelate azzeccate, prima su tutte dare il comando delle operazione a Noaki Yoshida, producer e director del gioco. I cambiamenti si vedono già dopo qualche ora passata ad esplorare Ezorea. Molte delle vecchie meccaniche hanno ceduto il passo ad un gameplay più lineare e forse più vicino ai MMORPG "classici". Alcune delle innovazioni non sono certo esclusive, però bisogna ammettere che nel complesso il gioco risulta davvero piacevole, tali che A Realm Reborn ha ricevuto un'accoglienza davvero calorosa. La scelta di virare verso uno stile che richiami i themepark classici ha sicuramente portato i suoi frutti, tuttavia questa omologazione rischia di far entrare il gioco nel turbino dei giochi massivi sorretti dall'hype e poi dimenticati dopo pochi mesi dalla release. Restando proprio in tema di Hype il gioco che in questo momento detiene la prima posizione di questa particolarissima classifica è The Elder Scrolls Online, ovvero la trasposizione online di una delle più acclamate saghe RPG degli ultimi anni. Il connubio Zenimax/Bethesda ha deciso di giocare la carta "multiplayer" per regalare quel senso di condivisione richiesto a gran voce proprio dai fan. TESO basa la sua forza su alcuni

Left: Raggiunto il livello 20 tutti i giocatori potranno cavalcare gli intramontabili Chocobo.

Left: Il mondo di gioco è ben realizzato e volutamente evocativo.

elementi imprescindibili se si parla di Elder Scroll: ambientazione, esplorazione e visuale in prima persona. La prima, di ottima fattura, è fortemente evocativa per chi si è già avventurato per le terre di Tamriel, mentre la seconda è l'elemento base di ogni RPG che si rispetti, online e non. Proprio recentemente abbiamo avuto modo di testare la tanto decantata "visuale in prima persona", ulteriore richiamo per tutti i giocatori dei capitoli single player. Purtroppo le prime impressioni non sono state del tutto positive a causa di una legnosità delle animazioni che non regala quel senso di coinvolgimento che ci si aspetta considerato quanto visto nei precedenti capitoli offline. Particolarmente interessante invece la decisione da parte di Zenimax di dividere le razze, che hanno popolato i giochi single player, in tre diversi fazioni in guerra strizzando così l'occhio alla componente player versus player (PVP) su larga scala, passata da fulcro del gioco come il mai dimenticato Dark Age of Camelot, a semplice feature nei MMORPG moderni. A dimostrazione che, nonostante tutto, il mercato massivo sia sempre in fermento, proprio recentemente è arrivato EverQuest Next, annunciato lo scorso agosto durante il SOE Live di Las Vegas. Sony Online Entertainment ha deciso di puntare su EverQuest, proprio cavallo di battaglia in ambito di giochi online e padre putativo dell'intera categoria dei themepark, per cercare di riprendersi la leadership del settore, da troppo tempo dominato da Blizzard Entertainment. La scommessa, apparentemente azzardata, è stata quella di stravolgere tutto quello che gli appassionati conoscono di EQ ed EQ2 a partire proprio dal genere, trasformando EverQuest Next in un Sandbox. La sostanziale differenza tra i due generi, entrambi MMO, risiede nel fatto che mentre nei themepark tutti i giocatori seguono un percorso prestabilito dagli sviluppatori, i Sandbox invece offrono una totale libertà di movimento e di scelta, libertà che tra l'latro incide anche sullo sviluppo del mondo di gioco. L'idea è che gli sviluppatori vogliano assolutamente stupire i giocatori, e in effetti, da quanto detto fino ad ora, sembra che il gioco abbia tutte le carte in regola per regalare un'esperienza unica. La rimozione delle quest tradizionali e del "grind", la possibilità di edificare vere e proprie città partendo dalla nuda terra, il miglioramento dell'IA dei MOB, liberi di cambiare il luogo del proprio accampamento a seconda dello sviluppo del server e un combat system decisamente action che promette una grande interazione con l'ambiente circostante sembrano davvero feature interessanti, ma considerato lo stato ancora embrionale del titolo è veramente prematuro sbilanciarsi con un pronostico riguardo la validità di questo gioco.

Left: I Khajiit, insieme agli High Elf ed i Wood Elf costituiscono l'alleanza chiamata Alderi Dominion.

VRepublic

Inauguriamo questo mese una nuova sezione dedicata ad Oculus Rift, il casco per la realtà virtuale che promette di rivoluzionare il mondo del videogioco con la sua tecnologia immersiva. Nato praticamente in un garage, come ai bei vecchi tempi, grazie all'appoggio di guru dell'industria come Gabe Newell e John Carmack Oculus Rift ha ora tutte le carte in regola per entrare a gamba tesa nella gaming industry. E restarci a lungo.

Half-Life 2

→ Si metta il casco, Mr. Freeman

■ Ogni notte sogniamo un Half-Life: Episode 3 interamente costruito per la realtà virtuale. Poi appare Gabe Newell e ride di noi.

Al momento, Half-Life 2 è uno dei pochi titoli ufficialmente supportati da Oculus Rift che, ricordiamolo, non è ancora in vendita se non come kit di sviluppo. Tuttavia, la natura intrinseca del gioco stesso permette alla seminale esperienza made in Valve di apparire già come una killer application del sistema. Non è difficile da immaginare, perché del resto parliamo di un titolo che ha rivoluzionato la storia della narrazione interattiva usando la prima persona come mezzo per raccontare una storia. Indossare il casco o, per meglio dire, l'head mounted display (display montato sulla testa), e iniziare la sequenza di City 17 è un'esperienza che ha del rivelatorio. Ci accorgiamo, infatti, che lo sparatutto in prima persona aveva sempre avuto bisogno di quello scarto di design in più per permetterci davvero di sentirci coinvolto in qualcosa che sì, veniva raccontato in prima persona, ma era pur sempre relegato ad uno schermo. Sembra che tutto Half-Life 2 sia sempre stato lì per essere adattato alla realtà virtuale. Ne abbiamo un esempio quando Gordon indossa la sua tuta, e si guarda le mani, un momento capace di generare una totale identificazione tra il giocatore munito di casco e il personaggio che andrà ad interpretare. Chiaramente, e questo è bene ribadirlo finché il device non sarà commercializzato ufficialmente, esistono ancora delle barriere. Un'esposizione prolungata al gioco, caratterizzato da un frame rate davvero elevato, indurrà facilmente la nausea in soggetti non abituati. Tuttavia, il valore pionieristico a livello di game design è già impressionante, e sicuramente fornirà più di uno spunto ai developer di FPS che vorranno cimentarsi in questa impresa. A livello di gameplay, le sparatorie diventano infatti molto più viscerali e intense, più immediate da gestire e proprio per questo capaci di creare senso di potenza nelle mani del giocatore. Indossando Oculus Rift, infatti, le proporzioni del mondo di gioco e del campo visivo saranno quelle reali, e non quelle aberrate di uno schermo. Colpire un nemico alla testa diventerà di conseguenza un'azione molto più concreta, e non più un'astrazione. Ma sono le potenzialità a livello di storytelling quelle che veramente ci intrigano. Half-Life 2, infatti, è famoso per aver introdotto Alyx Vance, uno dei partner femminili più amati della storia del videogioco. Grazie a Oculus, potremo finalmente percepire la sua presenza in maniera fisica, girarci e vedere il suo volto espressivo. E innamorarcene di nuovo, oggi come tanti anni fa.

■ Le animazioni sono vissute con un'intensità mai vista prima d'ora, grazie alla realtà virtuale. Percepirete davvero ogni singolo passo strascicato del vostro rozzo gigante metallico.

Hawken

→ Nella pancia di un titano

Ci sono due strade, al momento, che sono state tentate per applicare la tecnologia Oculus Rift ai videogiochi. La prima, che abbiamo appena esaminato con Half-Life 2, è quella degli sparatutto in prima persona. La seconda è invece ancora più naturale conseguenza della concezione progettuale del device. È chiaro infatti che i giochi che funzionano meglio con Oculus Rift sono quelli che non richiedono l'astrazione mentale di essere immersi con un personaggio ed essere impossibilitati a camminare se non tramite un joypad, come avviene con un FPS. Giochi come Hawken, appunto, dove siamo inseriti all'interno di una cabina di pilotaggio circondati dalle mille leve e levette che compongono la plancia. In questi casi, l'illusione di essere dentro al gioco diventa semplicemente totale e la sensazione di essere al comando di un gigante di ferro, che semina distruzione in infuocati campi di battaglia, ha dell'esaltante. Che siate cresciuti con Mazinga o con Evangelion, poco importa: pilotare un robot è una delle cose da fare prima di morire. Il movimento del gigante di ferro è gestito tramite la levetta analogica del controller (impensabile usare la tastiera), mentre la telecamera e il sistema di puntamento sono deputati al tilt sensor interno al casco. In altre parole, girando la testa, girerete anche la visuale e potrete mirare e fare fuoco contro i vostri nemici. Oltre che all'immersione, Oculus Rift collabora a una resa del mondo di gioco molto più realistica e in grado di dare dignità a tutti i dettagli che sullo schermo passerebbero inosservati. Un esempio è il momento in cui il vostro robot farà fuoco: vi basterà girarvi e vedrete fuori dal cockpit il gigantesco braccio di ferro del mecha che scarica raffiche di colpi contro i nemici. Chiaramente, calati all'interno del robot stesso, il controllo del campo di battaglia è molto più chirurgico e questo apre scenari davvero intriganti nel panorama del gaming competitivo, dove i riflessi diventeranno ancora più cruciali per sopravvivere. Girarvi con la testa nella direzione sbagliata potrebbe infatti rivelarsi semplicemente letale. Hawken è un altro dei giochi al momento che ha il supporto nativo ad Oculus Rift, per quanto soffra ancora di qualche problema (in particolare, un forte effetto aliasing), già da adesso le potenzialità sono enormi. Ce ne accorgiamo salendo su un edificio devastato e buttandoci di sotto in caduta libera: il brivido, la vertigine, e poi solo l'adrenalina.

App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

PLANTS VS. ZOMBIES 2: IT'S ABOUT TIME

FORMATO: **iOS,** | SVILUPPO: **PopCap**

Acclamato dalla critica e osannato dai videogiocatori, Plants VS. Zombies rimane uno dei più grandi successi della storia del mobile gaming recente. Un fenomeno, quello del gioco PopCap, che è destinato con questo attesissimo secondo episodio a prendere ancora più il largo e a conquistare tanti nuovi giocatori. Anche se la struttura portante del titolo è rimasta invariata rispetto al predecessore, Plants Vs. Zombies 2: It's About Time offre tante gustose novità in grado di giustificarne a pieno il download gratuito (il gioco è free-to-play). Iniziamo dalla presenza di una storyline decisamente più marcata rispetto al precedente episodio, con un numero di dialoghi maggiori e dalla presenza di ben tre aree di gioco ambientate rispettivamente nell'antico Egitto, nel selvaggio west e nel mare dei pirati, che fungeranno da filo conduttore per il proseguimento nella trama e lungo i tanti livelli che compongono il titolo PopCap. Ognuna di queste ambientazioni è costituita da una mappa strutturata in percorsi, bivi e passaggi segreti che vi permetteranno di arrivare a un determinato quadro una volta sbloccati gli accessi, ovviamente il tutto a favore della più totale libertà di fruizione del prodotto. Malgrado il gameplay sia esente da qualsivoglia effetto sorpresa, l'introduzione di nuove tipologie di piante amplia non poco la complessità strategica del gioco, rendendolo un prodotto piuttosto stratificato e profondo che conferma, come se non ce ne fosse bisogno, l'indiscussa qualità della serie giovane PopCap.

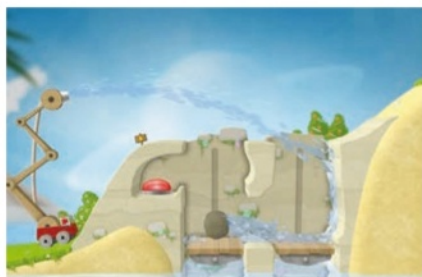
ASPHALT 8: AIRBORNE

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Gameloft**

Negli ultimi due anni abbiamo assistito a un miglioramento tecnologico dei sistemi mobile così palpabile da rendere i videogiochi pensati per questi formati qualcosa di sempre più vicino alla qualità visiva dei titoli su home console. Tra queste autentiche perle di programmazione portatile, la serie Asphalt si attesta sicuramente tra le più identificative a rappresentare il progressivo miglioramento tecnico dei portable device. In tal senso, Asphalt 8: Airborne è l'ulteriore conferma di questo trend. Non appena avvierete la prima gara resterete di stucco per l'incredibile mole di dettagli presenti su schermo e, in generale, per il poderoso colpo d'occhio generale. Gameloft, tuttavia, non ha solo investito sullo sfavillante comporto tecnico. Guardando al lato meramente ludico del gioco noterete infatti il valore di un titolo che non ha nulla da invidiare alla migliori produzioni di genere. Il modello di guida, di chiara impostazione arcade, regala soddisfazioni autentiche, grazie alla possibilità di utilizzare nitro ed effettuare acrobazie fuori dall'ordinario capaci di rendere il tutto un po' più frizzante. Non manca una ricchissima modalità carriera, suddivisa in ben 180 eventi, nonché un multiplayer fino a otto giocatori. Ci sono poi novità assolute per la serie, come la modalità "Infezione" in cui dovrete tagliare il traguardo prima che un virus faccia esplodere la vostra auto. Insomma, se volete un racing game con i fiocchi spendete tutti i vostri centesimi su quest must assoluto!

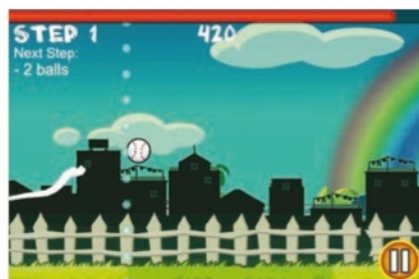
VOTO 9,5/10

SPRINKLE ISLANDS

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **MEDIOCRE**

IN QUESTO GIOCO dimenticate gli eroi pacioccosi o gli energumeni armati fino ai denti a cui siete abituati: il vostro alter ego sarà infatti una torretta dotata di una pompa d'acqua, che muoverete per direzionare il getto d'acqua necessario a spegnere i fuochi di ogni livello. A colpire del titolo sono molti aspetti, dalla sua difficoltà in crescendo alla grafica coloratissima, fino ad arrivare alla fisica perfetta con cui viene gestita l'acqua: con Sprinkle Islands non potrete che rimanere assoltamente soddisfatti!

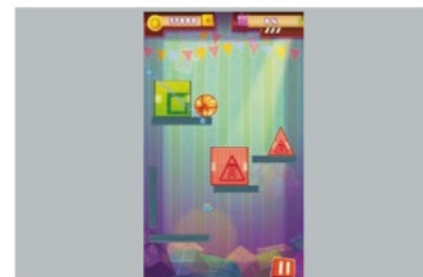
VOTO 8/10

FLICK HOME RUN!

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **INFINITYPOCKET**

USCITO GIÀ QUALCHE ANNO fa sui sistemi iOS, Flick Home Run! viene proposto anche su Android in un porting che mantiene inalterato il gameplay di base. Muovendo il dito sul touch screen come se fosse una mazza da baseball, dovrete lanciare il più lontano possibile le palline che vi verranno lanciate contro, stando peròattenti a capirne l'esatta traiettoria. Semplice, divertente e alla lunga gratificante. Consigliato senza riserve.

VOTO 8,5/10

CUT THE BOX

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **TWIST MOBILE**

PENSATO ESPRESSAMENTE per la classica partitina da cinque minuti, Cut The Box, riprendendo di peso la formula ludica di Fruit Ninja e Cut The Rope, propone un simpatico passatempo in cui il vostro scopo principale sarà affettare con precisione delle scatole per farle cadere fuori dal livello. Anche se all'apparenza l'idea appare tutt'altro che originale, Cut The Box si rivela un titolo ostico in cui la materia grigia avrà pari peso alle vostre abilità con le dita. Da provare!

VOTO 7,5/10

HE-MAN: THE MOST POWERFUL GAME IN THE UNIVERSE

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **CHILLINGO INTERNATIONAL**

IL MITICO HE-MAN, debutta sui sistemi Android con l'ottimo He-Man: The Most Powerful Game in the Universe, un picchiaduro a scorrimento, ambientato nell'universo fantasy del forzuto eroe. Il gioco è dotato di un gameplay piuttosto lineare ma solido, che riesce a coinvolgere con efficacia pur nella sua umile semplicità. Tecnicamente, inoltre, il titolo vanta una grafica bidimensionale dai colori brillanti davvero piacevole e uno stile scanzonato che, incredibile a dirsi, si sposa perfettamente con la serie del nerboruto eroe biondo.

VOTO 7,5/10

ASTRO BOY DASH

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **ANIMOCA**

DIRETTAMENTE DAL MONDO DEI MANGA e degli anime arriva sugli smartphone Astro Boy, il popolare personaggio robotico creato da Osamu Tezuka. Volendo proporre un titolo poco impegnativo, la software house responsabile del gioco ha optato per un canonico runner game in cui, come da prassi, dovrete destreggiarvi dai pericoli più disparati come raggi laser, curve improvvise e altro ancore per sfuggire dal vostro professore. Niente di nuovo, ovvio, ma il carisma di Astro Boy e l'ottima offerta di contenuti aggiuntivi vale sicuramente la spesa.

VOTO 7/10

CONTRA EVOLUTION

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **PUNCHBOX STUDIOS**

SE SIETE APPASSIONATI di retro gaming non potrete di certo ignorare questo Contra Evolution. Riedizione in alta definizione del classico Konami, il gioco riesce a regalare un'esperienza ludica ancora fresca e galvanizzante, nonostante gli anni trascorsi dall'opera originale, ma soprattutto a divertire esattamente come nel lontano 1987. Facendovi strada a colpi di arma da fuoco dovrete sventare la solita minaccia aliena pronta a rivoltare come un calzino la terra. Troppo banale? Sì, ma con classe!

VOTO 7/10

TimeWarp
Il mensile dei giochi elettronici

N.153 OTTOBRE 2013

in collaborazione con

VIDEO GAME MUSEUM
VIGAMUS

I PROSSIMI EVENTI

VIGAMUS FESTEGGIA IL SUO PRIMO ANNIVERSARIO!

SABATO 19 OTTOBRE:
ASSASSIN'S CREED DAY 2

DOMENICA 20 OTTOBRE:
INAUGURAZIONE SALA REALTÀ VIRTUALE OCULUS RIFT

92 – 101

SPECIALE
SLY UNPIXELED
TUTTE LE IMPRESE ELETTRONICHE DELLO STALLONE ITALIANO!

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA WWW.GAMEREPUBLIC.IT !

"IO NON HO FATTO NNNIENTE!"
Boba Fett riscuoterà sempre la sua taglia, ma Mossgarden mantiene sempre le sue promesse... o almeno ci prova! A circa un biennio dalla muscolosa retrospettiva dedicata ad Arnold Schwarzenegger, eccoci dunque pronti per celebrare la carriera virtuale dell'altra metà del firmamento del cinema action anni '80: l'uomo dal labbro scamosciato, l'equino che tutto il mondo ci invidia, il solo eroe che sia finito ingiustamente in carcere in ben 16 film: Sylvester "Io non ho fatto nnniente" Stallone! E qui, cari amici, non posso che illuminarmi d'immenso. Per quelli della mia generazione, Sly continua d'altronde ad incarnare un vero e proprio Babbo Natale quotidiano, tant'è che

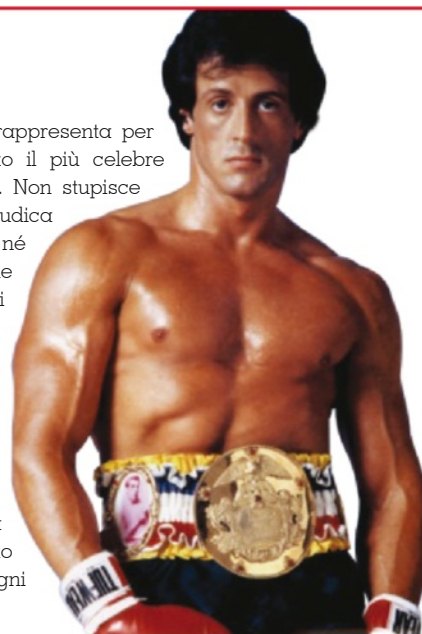
SPECIALE

SLY UNPIXELED

LE IMPRESE ELETTRONICHE DELLO STALLONE ITALIANO!

Se il prode Schwarzenegger rappresenta un po' l'Achille della sua generazione, Sly può facilmente ricordare l'epico Ettore: laddove il primo è sempre stato invincibile e invulnerabile, questi è infatti noto per la sua drammatica umanità; una risorsa spesso devastante che lo spinge a prodigarsi in imprese titaniche specialmente se posto di fronte ad ostacoli che sovrastano le sue capacità. In tal senso, lo Stallone Italiano è anche e soprattutto l'eroe videoludico per eccellenza e non solo per la sua innata capacità di ammortizzare gli effetti della privazione. Nei suoi occhioni smorti da cane bastonato, sul suo fisico asciutto che si piega, ma non si "spiezza" e nella sua solo apparente vulnerabilità, si riflette di fatto l'immagine del puro videogiocatore da combattimento: un essere disposto a divorare migliaia di "continua" pur di portare a termine Dark Souls e che non si perderebbe neanche una sillaba di questo speciale!

ROCKY [SERIE]

Il caro Silvestro ha spesso ribadito che Rocky rappresenta per lui un vero e proprio alter ego e non soltanto il più celebre dei personaggi interpretati sul grande schermo. Non stupisce dunque granché il fatto che la sua carriera videoludica sia partita proprio dai tie-in legati ad esso, né tantomeno che la saga virtuale dello Stallone Italiano sia stata tanto longeva da coprire più di un ventennio. Molto più sorprendente risulta, in tal senso, l'assenza di operazioni a tema per tutta la durata degli anni '90. Possibile che nei cataloghi software legati a SNES, Megadrive, Neo-Geo, PSX, Saturn ed N64 non vi fosse spazio per il caro, vecchio Balboa? Difficile da credere. Da qui, il sospetto che il motivo andrebbe magari ricercato altrove e più precisamente nell'implicita difficoltà di accontentare i cultori di un brand tanto venerato da scoraggiare, spesso in partenza, ogni eventuale tentativo di trasposizione.

ROCKY SUPER ACTION BOXING
1983 COLECO INDUSTRIES – COLECOVISION

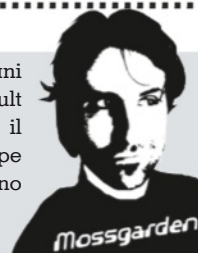
Il primo "Rocky Game" che la storia dei pixel ricordi saltò fuori dalle fucine della Coleco Industries, a circa un anno di distanza dal terzo capitolo della serie cinematografica. Accolto al pubblico manco fosse GTA V, il gioco si sviluppava nell'ambito del solo confronto tra il buon Balboa e quel bufalo inferocito di Clubber Lang, trovando nella verosimiglianza degli sprite principali il suo unico punto di forza. A compromettere uno spettacolo visivo non certo comune per una console quale il Colecovision, sarebbe difatti sopraggiunto un gameplay viziato da un endemica carenza di manovre possibili, che l'invadente delay dei comandi rendeva peraltro assai frustrante. Seppur notevoli, questi difetti non riuscirono comunque a scoraggiare i gamer dell'epoca, i quali, non mancarono anzi di elevare l'intera produzione a icona cult del multiplayer.

ROCCO
1985 GREMLIN INTERACTIVE / ARMID – AMSTRAD CPC / MSX / SPECTRUM ZX

Anche se il titolo potrebbe rimandare alla celebre porno-parodia a tema interpretata da Rocco Siffredi qualche tempo fa, questo mediocre clone di Punch Out! si limitava a celebrare le imprese pugilistiche di Rocky Balboa, spedendo una sua convincente riproduzione in pixel a fronteggiare energumeni degni del cast di Ready 2 Rumble. Realizzato senza l'usufrutto di alcuna licenza ufficiale, il gioco venne ben presto ritirato dal mercato a seguito di una pesante ingiunzione inoltrata dalla Metro Goldwyn Mayer ai ragazzi della Gremlin, i quali si prodigarono subito a rieditarlo col succitato nomignolo.

ancora oggi, sebbene sia ormai ridotto a un varicoso sacco di botulino, non oseremmo mai perderci una delle sue nostalgiche rimpatriate cinematografiche. Come avrete modo di scoprire in questo spettacoloso tuffo nei ricordi, lo Stallone dei pixel era un personaggio alquanto poliedrico, che passava dagli sparatutto ai beat'em up, ai platform ed ai racing game con la stessa nonchalance con cui era solito fronteggiare a torso nudo immani elicotteri d'assalto. Che fosse il protagonista di un "cult game" o il testimonial di una ciofeca intergalattica, il sommo "St'loouni", come lo chiamano negli States, seppe rivelarsi sempre e comunque un grandissimo compagno di giochi e questo omaggio glielo dovevamo davvero.

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

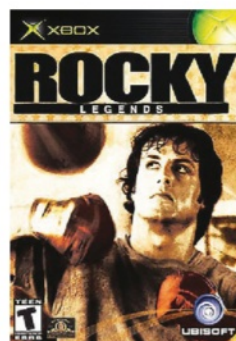
Sylvester Gardenzio Stallone nacque a New York il 6 luglio del 1946 da padre italoamericano e madre di origine ebreo-ucraina.

ROCKY
1987 SEGA – MASTER SYSTEM

Per mettere le mani su una produzione che considerasse anche i primi due capitoli della serie cinematografica (rimasti fuori dal giro tie-in per motivi essenzialmente "anagrafici") i cultori dello Stallone Italiano avrebbero dovuto attendere il 1987, anno in cui Sega riuscì finalmente a colmare detta lacuna. Rocky per Master System non offriva la sola opportunità di ripercorrere le tappe fondamentali della carriera di Balboa, ma anche l'occasione di seguirne i celebri allenamenti, ai quali sarebbero stati dedicati i mini game compresi tra un incontro e l'altro. Graficamente efficace, con i dettagliati sprite principali a rispecchiare fedelmente le sagome degli attori in carne ed ossa, il gioco non riusciva purtroppo a dimostrarsi altrettanto efficace sotto il profilo del gameplay: il numero di colpi a disposizione degli utenti continuava, di fatto, ad essere troppo esiguo per garantire un'esperienza ludica sufficientemente versatile. Se aggiungiamo al tutto gli evidenti limiti di una modalità in singolo comprensiva di soli cinque incontri, capirete come mai molti fanno riferimento a questo progetto come a una grande occasione persa.

ROCKY
2002 UBISOFT / RAGE GAMES – PS2 / XBOX / GAME CUBE / GBA

Giunto sul mercato in un epoca in cui il panorama delle simulazioni boxistiche era ridotto a una sfida personale tra il grande Victorious Boxers della Empire Interactive e la prolifica serie Knockout Kings della EA, il Rocky della Ubisoft non fu in grado di promuovere un'esperienza di gioco tale da alterare gli equilibri del settore, ma riuscì comunque ad irretire tutti coloro che erano cresciuti nel mito di Balboa... La possibilità di rivivere tutti gli eventi principali della saga, allenare il proprio beniamino al ritmo di tanti Mini Game e organizzare, via multiplayer, improbabili confronti tra tutti i suoi avversari, rappresentava d'altronde un incentivo in grado di oscurare qualsiasi difetto strutturale. Caratterizzato dall'impiego di un engine interamente poligonale i cui modelli principali palesavano contorni

stranamente tondeggianti, il gioco approdò anche su Game Boy Advance, dove assunse carattere bidimensionale e un look molto simile al vecchio Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing (1992, Megadrive)

ROCKY: LEGENDS
2004 UBISOFT / VENOM GAMES – PS2 / XBOX

Galvanizzati dal riscontro di pubblico ottenuto da Rocky, i vertici Ubisoft decisero di raddoppiare la posta in gioco rilasciando sul mercato un nuovo progetto che andasse ad ampliarne, in modo sensibile, la componente narrativa. Ribattezzato "Legends", il gioco avrebbe in tal senso offerto ai suoi utenti l'opportunità di rivivere i momenti cruciali della carriera di ognuno dei leggendari avversari di Rocky, svelandone l'inedito background attraverso numerose cut scene dal taglio più o meno cinematografico. Questa soluzione conferì senz'altro respiro più ampio all'esperienza in singolo, ma non trovò purtroppo un riscontro adeguato sotto il profilo tecnico: impianto grafico e gameplay di supporto continuavano difatti a presentare una struttura troppo superficiale per risultare davvero competitivi.

ROCKY BALBOA
2007 UBISOFT / DIGITAL FICTION – PSP

Distribuito in occasione del debutto del sesto, e finora ultimo, episodio della saga cinematografica, Rocky Balboa avrebbe ripercorso ancora una volta gli eventi cruciali della carriera del pugile italo americano, il tutto attraverso la ricca modalità "Historical Fights" introducendo, al contempo, un nuovo sistema di combattimento basato sul supporto di comoda visuale a spalla. Oltre ad esaltare la spettacolarità degli incontri, questa intuizione favoriva un approccio senz'altro più strategico ai match, pur senza intaccare mai l'anima dichiaratamente arcade della produzione. Immediato nei controlli e generalmente valido sotto il profilo tecnico, il gioco raggiungeva la sufficienza senza particolari sforzi.

SPECIALE

RAMBO [SERIE]

A fronte dei tre lungometraggi dedicati alle sue imprese, il melanconico veterano dal coltello dentato venne celebrato in ben nove produzioni, distribuite a macchia di leopardo su tutti i principali sistemi degli anni '80. La tentazione di sviluppare un videogame legato alle imprese del tenebroso John Rambo si sarebbe rivelata in effetti irresistibile per molte software house, tanto che alcune di esse non esitarono a rilevare diritti d'immagine già utilizzati da aziende concorrenti pur di assicurarsi la possibilità di firmare un tie-in a tema. Questa singolare eventualità non giustifica soltanto la produzione di più titoli ispirati a pellicole quali Rambo II e Rambo III (il primo venne curiosamente trascurato da tutti) ma ci restituisce la memoria storica di uno dei primi fenomeni cross-mediali che abbiano mai coinvolto il binomio cinema-videogame.

RAMBO
1985 PACK IN VIDEO CO. / CCS – MSX

La prima apparizione videoludica di Rambo prendeva corpo sulle note di gradevole action-shooter d'impronta top-view, il cui look ricordava molto da vicino il leggendario Gauntlet firmato da Atari Games nello stesso anno. Pur avvalendosi dei diritti ufficiali del franchise cinematografico, il gioco proponeva una storyline pressoché inedita, che vedeva il veterano impegnato nel salvataggio di una giovane donna finita nelle mani dei vietcong. A ostacolarlo una pletora di nemici armati di tutto punto e occasionali rompicapo legati alla labirintica struttura delle aree di gioco.

RAMBO: FIRST BLOOD PART II
1985 MINDSCAPE / ANGELSOFT – APPLE II / DOS

Che ci si creda o meno, le versioni Apple II e PC del tie-In dedicato alla seconda epopea cinematografica di Rambo non implementava alcun elemento action, né tantomeno un comparto grafico di supporto. Per sviscerare le non certo filosofiche tematiche trattate nel film, i ragazzi della Angelsoft si sarebbero infatti affidati ai riflessivi meccanismi di un'avventura testuale (!). Pregno di riferimenti diretti all'omonimo libro di David Morrell che fu anche la base di partenza per la stesura della sceneggiatura del film, questo progetto ne approfondiva alcune tematiche secondarie, come il rapporto tra Rambo e la vietnamita Cobao, rivelandosi, a suo modo, piacevole. L'idea di fondo era e resta comunque un azzardo da weirdogame.

RAMBO: FIRST BLOOD PART II
1986 SEGA – MASTER SYSTEM / Wii

Scaltra operazione commerciale tesa a sfruttare l'hype del momento, la versione Master System di Rambo II adattava asset e gameplay del contemporaneo Secret Command a relative esigenze di copione, salvo sostituire il titolo originale. Tra le sparute innovazioni proposte, l'introduzione di sprite modellati con maggior cura e fondali più dettagliati.

SLY Facts

Rocky Balboa, Cosmo Carboni, Frank Leone, Ray Tango, Angelo Provolone, Joe Tanto, Jimmy Bobo: nel corso della sua carriera, Sly ha interpretato un sorprendente numero di personaggi di origine italoamericana.

La prima apparizione cinematografica di Sly risale al soft-porno "Italian Stallion –The Party at Kitty and Stud's" del 1969.

RAMBO: FIRST BLOOD PART II

1986 OCEAN / PLATINUM PROD. – C64 / SPECTRUM ZX / AMSTRAD CPC

Rambo II si abbatté sul palcoscenico dei personal computer a 8Bit come fosse puro napalm, puntando dritto al trono di miglior sparatutto top view e c'è da scommettere che, se non ci fosse stato il sommo Commando della Capcom a ostacolarne l'ascesa, oggi faremmo senz'altro riferimento ad esso come al miglior esperimento a tema mai effettuato su un home computer di quella generazione. A giustificazione di un tale entusiasmo, potremmo tirare in ballo la straordinaria reattività del gameplay, come pure le velate sfumature strategiche che lo caratterizzavano, ma chiunque ebbe modo di giocarci preferirebbe senz'altro sottolineare la somiglianza vigente tra il John Rambo del grande schermo e il suo piccolo alter ego pixelloso!

SUPER RAMBO SPECIAL

1986 PACK IN VIDEO CO. – MSX

Il successo riscosso dalle varie trasposizioni virtuali di Rambo II: La Vendetta non passò inosservato ai vertici della Pack in Video che, rivendicando il pioneristico ruolo svolto dall'azienda nel campo dei tie-in dedicati al personaggio in questione, regalarono ai possessori di MSX un nuovo, scoppiettante viaggio nel mito. Super Rambo Special rispolverava, per grandi linee, il format adottato dal suo diretto predecessore, salvo garantire un comparto grafico più curato e un arsenale più vasto. Sempre in analogia col mitico Gauntlet, il gioco avrebbe alternato ancora una volta dei rompicapo di natura logistica alle sequenze più dinamiche, sfruttando in modo assai intelligente gli assist offerti dalla storyline del film.

RAMBO

1987 PACK IN VIDEO CO. – NES

Archiviata la seconda, riuscita escursione nel mondo degli sparatutto con visuale dall'alto, i ragazzi della Pack in Video scelsero di rivisitare nuovamente gli eventi narrati nel film Rambo II: la Vendetta, affidandosi stavolta ad una plastica formula action-platform a scorrimento orizzontale. Unico destinatario dell'operazione, il prodigioso NES, che seppe tener testa alle ambizioni del team nipponico sfoderando una prestazione tecnica senz'altro apprezzabile. Caratterizzato da tutt'una serie di graziose scenette contestuali atte a sviscerare il plot dell'omonima pellicola, il gioco vedeva lo scattante sprite di Rambo servirsi di sei differenti tipologie di armi per far fronte ad ogni genere di minaccia insita nella giungla vietnamita: oltre agli agguerriti Vietcong e alle rispettive forse dell'esercito sovietico vi sarebbe stato infatti spazio anche per insetti giganti, viscidi serpenti e pappagalli assassini.

SPECIALE

Sebbene si tenda erroneamente ad attribuire origini italoamericane anche a John Rambo, quest'ultimo nasce da padre tedesco e madre indiana.

RAMBO III
1988 SEGA – MASTER SYSTEM

In occasione di questo tie-in, i vertici Sega rispolverarono la vecchia formula da rail-shooter con mirino a video che tanta gloria era valsa al leggendario Operation Wolf (1987), riservandosi di abbinare al tutto l'opzionale utilizzo del mitico Light Phaser: una pistola ottica prodotta dalla grande S in risposta alla Zapper della Nintendo. Suddiviso in sette stage, il gioco venne accolto con un certo entusiasmo dal pubblico Master System, anche e soprattutto perché costoro non avevano potuto mettere ancora le mani su un porting diretto del succitato classico della Taito. Rambo III sarebbe stato al vertice di questa particolare branca del genere sparatutto fino al 1990, anno che sancì il tardivo approdo di Operation Wolf nel catalogo dell'8Bit di Osaka.

RAMBO III
1989 SEGA - MEGADRIVE

Per nulla appagati dagli ottimi risultati ottenuti dal Rambo III forgiato su Master System, i vertici Sega optarono di sfruttare la licenza in loro possesso per realizzarne anche un'edizione Megadrive. Piuttosto che riciclare il format della versione a 8Bit, gli sviluppatori scelsero di ispirarsi ai rispettivi tie-in pubblicati parallelamente da Ocean, concedendosi, tuttavia, il diritto di limare gli eccessi tattici di un gameplay ritenuto troppo riflessivo per un prodotto destinato al solo settore console. Da queste premesse sarebbe scaturito uno top view shooter piuttosto adrenalinico, che viveva di nitidi sprite animati con cura, scenari ben caratterizzati e spettacolari bonus stage con prospettiva frontale, in cui il prode Rambo avrebbe abbattuto elicotteri d'assalto sovietici servendosi del suo solo arco.

RAMBO III
1988 OCEAN SOFTWARE – AMIGA / PC / ATARI ST / C64 / SPECTRUM ZX / AMSTRAD CPC

Affidato ai veterani della Ocean, il tie-in destinato ai più affermati home computer dell'epoca affondava radici in un progetto molto ambizioso che prevedeva tre differenti soluzioni di gioco. A una prima parte incentrata sull'esplorazione di un blindatissimo fortino sovietico, faceva difatti seguito una sincopata sezione stealth che sarebbe a sua volta culminata in uno scoppiettante scontro a fuoco. Grazie al sagace utilizzo della comoda prospettiva top-down abbinata delle due prime parti dell'avventura e alla parallela integrazione di quelle meccaniche da rail-shooter che esaltavano la sequenza finale, Rambo III seppe tenere fede alle aspettative, segnando vendite molto rilevanti.

Non tutti gli action movie intepretati da Stallone goderono di una trasposizione videoludica: tra quelli che si sarebbe piaciuto vedere sui nostri schermi figurano senz'altro Sorvegliato Speciale, Tango & Cash e I Falchi della Notte.

COBRA [SERIE]

Adattamento in pixel dell'omonimo action movie diretto da George P. Cosmatos nel 1986, Cobra approdò sui principali personal computer di matrice 8Bit in tre versioni differenti, che i vertici della Ocean Software commissionarono ad altrettanti sviluppatori first-party. A fronte dei mediocri incassi registrati dalla pellicola, detti tie-in avrebbero incontrato il favore del pubblico, garantendosi un posto fisso nelle classiche compilation pirata su nastro che molti edicolanti solevano vendere ai gamer dell'epoca. Questo particolare successo non affondava tuttavia radici in una produzione particolarmente curata, tant'è che nessuna delle edizioni pubblicate avrebbe giustificato un tale hype. Molto probabilmente, il fenomeno è dunque da ricondurre al fascino esercitato da Sly su una platea ansiosa di vestirne i panni... fossero anche i puzzolenti pantaloni in pelle di Marion Cobretti.

C64
1986 OCEAN SOFT.

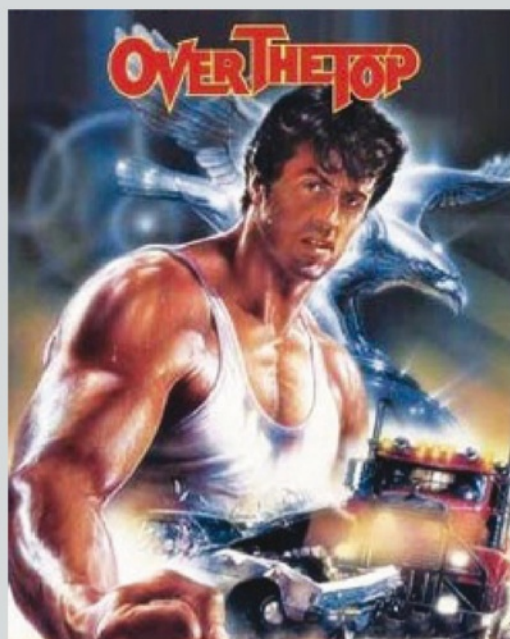
La versione C64 di Cobra rivisitava gli eventi salienti del film attraverso una classica impostazione da platform-shooter a scorrimento orizzontale. Lungo i tre principali stage costituenti la spina dorsale del gioco, il trucido poliziotto di nero vestito avrebbe dovuto attraversare scenari multi-livello zeppi di nemici, amministrando letale giustizia a suon di proiettili, senza per questo ferire i poveri civili presenti in strada. Viziato da una realizzazione tecnica non certo esaltante, e da un coefficiente di difficoltà che il micidiale delay dei comandi rendeva molto elevato, il titolo in questione viveva essenzialmente di sprite modellati alla buona e animati anche peggio, cui facevano invece da contraltare sfondi ben più articolati: un po' poco per guadagnarsi la sufficienza, ma abbastanza per stuzzicare i fan di Sly.

SPECTRUM ZX
1987 OCEAN SOFT.

Ritmo di gioco più elevato, migliore feedback dei comandi e meccaniche di gioco più improntate al genere sparatutto rendevano l'edizione Spectrum ZX di Cobra molto più interessante della sua controparte C64. A chiudere il cerchio subentrava, quindi, un comparto tecnico funzionale che affidandosi a graziosi tratti di vaga ispirazione super deformed, trovava in uno sprite principale assai riconoscibile il suo maggior punto di forza.

AMSTRAD CPC
1987 OCEAN SOFT.

Contrariamente alle rispettive versioni C64 e Spectrum Zx, che si sviluppavano nell'ambito di tre soli stage, la versione Amstrad CPC prolungava l'odissea metropolitana di Marion Cobretti di altre cinque ambientazioni, confezionando un action game molto più robusto e longevo. Alle collaudate meccaniche di gioco già apprezzate sul Personal Computer della Sinclair, il coder Johnatan M. Smith avrebbe abbinato occasionali varianti concettuali (come ad esempio l'eventuale compito di proteggere la modella Ingrid Knudsen dagli assalti dei seguaci della Belva della Notte) lasciando quindi al colorato comparto grafico di supporto il compito di arricchire l'offerta.

SPECIALE

OVER THE TOP

1987 SISTEMS EDITORIALE S.R.L. – C64

Vagamente ispirato agli eventi narrati in quel piccolo grande inno al braccio di ferro che fu Over the Top (1987) e realizzato in via del tutto clandestina, l'omonimo titolo firmato da Fernando e Raffaele Zanini cercava di catturare l'intima essenza dello sport celebrato nella pellicola servendosi di esili meccaniche da Quick Time Event, un'avventurosa visuale in soggettiva e qualche balbettante frame d'animazione. In barba agli sforzi profusi dai due fratelli nostrani, l'esperimento sarebbe purtroppo franato miseramente sotto il peso di ambizioni spropositate, nonché di sprite tanto giganteschi da evocare l'improbabile immagine di una statua forense fatta di mattoncini Lego.

DEATHRACE

1990 AMERICAN GAME CARTRIDGES INC. – NES

A vederlo oggi, Deathrace non sembra altro che un gradevole action-racer con visuale dall'alto, e non è difficile immaginare un'epoca in cui esso poteva riempire i vuoti esistenziali ammorbanti i possessori di NES tra una partita a Super Mario Bros. e un'altra a Punch Out!. Dietro quei minuscoli sprite tempestati di ruvidi pixel, si nascondeva tuttavia una truffa clamorosa, tesa a sfruttare illegalmente i diritti ufficiali di Deathrace 2000, polveroso road-movie d'impronta futuristica diretto da Paul Bartel nel 1975 e interpretato da un giovanissimo Sylvester Stallone!

L'ultima apparizione virtuale di Sly (troppo recente per essere analizzata col senno di poi) risale al 2012, anno del debutto PS Store e Live Arcade dello strategico The Expendables 2, ispirato all'omonima pellicola.

CLIFFHANGER [SERIE]

Sebbene Cliffhanger venga oggi annoverato tra i film che segnarono il declino della Stallone-Mania, vale la pena ricordare che all'epoca del suo debutto il mondo lo accolse con un certo entusiasmo. Oltre registrare incassi pari a 255 milioni di dollari contro i soli 70 spesi in sede di produzione, la pellicola firmata da Renny Harlin si guadagnò anche tre nomination agli Oscar; una per il miglior sonoro, una per il miglior montaggio audio e l'ultima per i migliori effetti speciali. Forte di questi risultati, Sony optò per la produzione di due differenti produzioni a tema. La prima dedicata alle più affermate console di fascia 16Bit, l'altra destinata ad Amiga, NES e console portatili. Ad accaparrarsi le rispettive commesse di sviluppo, il team Malibu Interactive allora noto per aver curato la versione Megadrive di Batman Returns (1992) e l'altrettanto affermata Spidersoft, già responsabile di alcuni hit come Hook (1992) e Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game (1992). A fronte dei cospicui investimenti effettuati, questi progetti non riuscirono purtroppo a bissare il successo della controparte in celluloide: come stiamo per scoprire, il Cliffhanger videoludico si distinse, anzi, come uno dei tie-in meno convincenti della sua epoca.

SNES/MEGADRIVE /MEGA CD
1993 SONY / MALIBU INT.

Per essere un beat'em up a scorrimento datato 1993, il Cliffhanger della Malibu presentava limitazioni tecniche fin troppo evidenti, ree di palesarsi nell'inaccettabile rigidità dello sprite principale, nella endemica carenza di dettagli propria dei fondali e in un ristrettissimo ventaglio di mosse disponibili. Aggiungendo al tutto un character design non certo ispirato e il maldestro tentativo di allargare gli orizzonti del gameplay mediante l'innesto di sbiadite sezioni free-climbing, emerge pertanto il ritratto di una produzione scialba che avrebbe guadagnato un minimo di appeal solo in versione Mega CD. Grazie alle maggiori risorse tecniche a disposizione della periferica digitale targata Sega, gli sviluppatori poterono infatti arricchire l'offerta integrando brevi full motion video tratti dalla pellicola originale e un'inedita modalità snowboard dal comunque illusorio feeling 3D.

AMIGA/NES/GAME BOY/GAME GEAR
1994 SONY / SPIDERSOFT LTD

Meno ambizioso della controparte made in Malibu Interactive, il Cliffhanger della Spidersoft trovava in una semplice struttura action-platform la forza di raggiungere la sufficienza sfuggita a quest'ultimo. Ciò non implicava ovviamente che il gioco fosse in grado di impensierire in alcun modo i più blasonati esponenti del genere, ma sarebbe ingiusto sostenere che esso non offrisse un'esperienza comunque gradevole. Delle varie versioni distribuite, quella destinata ai circuiti dell'Amiga avrebbe sfoggiato senz'altro il comparto grafico migliore, mentre la rispettiva conversione NES si sarebbe distinta per un feedback dei comandi più incisivo. Agile, invece, l'affermazione del Game Gear a scapito del Game Boy Nintendo.

SPECIALE

DEMOLITION MAN [SERIE]

Fosse uscito qualche anno prima, Demolition Man avrebbe probabilmente registrato un impatto diverso ai botteghini. Approdato in sala in un'epoca in cui questo genere di film rappresentava solo l'odioso rigurgito di un decennio "vanesio e machista", la pellicola diretta da Marco Brambilla nel 1993 finì pertanto col mancare clamorosamente il suo appuntamento col successo. Questo prevedibile flop maturò purtroppo conseguenze sensibili anche sulla sorte dei rispettivi tie-in, vanificando in buona parte gli ingenti sforzi profusi dalla Virgin Interactive al fine di sfruttare al meglio le risorse tecnologiche in dotazione ai nuovi sistemi a supporto digitale. Analogamente a Cobra, Rambo III e Cliffhanger, l'escursione virtuale di Demolotion Man si concretizzò nell'ambito di due differenti produzioni: la prima, riservata esclusivamente ai circuiti dell'allora avveniristico 3DO Panasonic, l'altra destinata ad accontentare tutti quegli utenti che avevano saputo invece resistere alle sirene della rivoluzione digitale sbandierata da Trip Hawkins.

3DO

1994 VIRGIN INT.

Presentato per la prima volta all'E3 del 1993 come il titolo che avrebbe risollevato le sorti di un 3DO già in evidente affanno, il primo tie-in di Demolition Man giunse alla prova del pad con oltre sette mesi di ritardo sulla tabella di marcia, trascinandosi a seguito un'indigesta struttura multi evento. Mortificato dal consueto proliferare di sgranati FMV e legnosi sprite digitalizzati, questo melting pot a base di beat'em up a scorrimento, sparatutto con mirino a video e racing game avrebbe difatti evidenziato un'incredibile superficialità strutturale, cui faceva eco una micidiale confusione di fondo. Curiosamente, detti limiti non impedirono al titolo Virgin di guadagnarsi il premio di Miglior 3DO tie-in dell'anno 1994: un trionfo che non lascia neanche immaginare quale fosse il livello qualitativo dei suoi concorrenti.

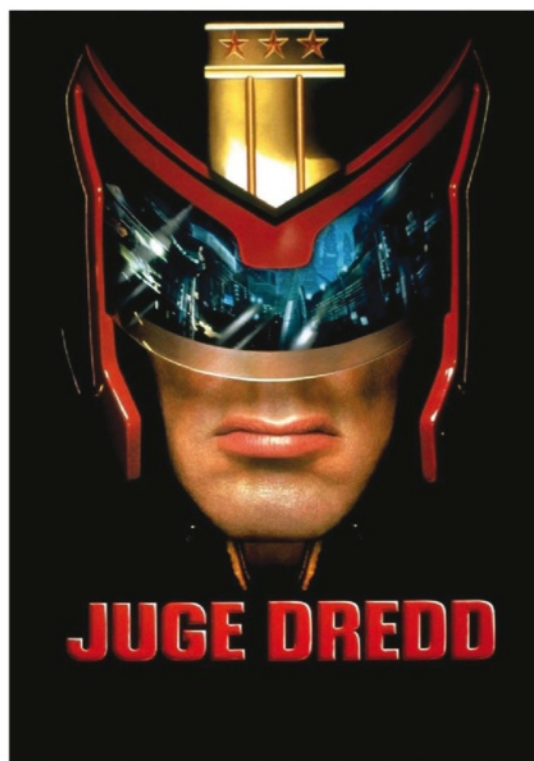
SNES / MEGADRIVE / MEGA CD

1995 ACCLAIM / VIRGIN INT. / ALEXANDRIA INC.

Memori del pasticcio assemblato appena un anno prima nelle fucine della Virgin Interactive, i produttori della Acclaim si preoccuparono di indirizzare i ragazzi della Alexandria Inc. verso lo sviluppo di titolo dal concept meno "eclettico", che avrebbe permesso a Demolition Man di ritagliarsi un' onesta posizione di merito nell'affollatissimo panorama degli action game a 16Bit. Ben lieti di accontentare i propri mecenati, i responsabili del progetto tirarono fuori dal cilindro un titolo adeguato a dette ambizioni che, abbinando in modo pressoché armonioso sequenze a scorrimento orizzontale a cicliche digressioni shooter con visuale dall'alto, sarebbe riuscito a strappare una piena sufficienza anche in ambito tecnico. Unica, rilevante, aggiunta concessa al Mega CD, l'integrazione dei brevi filmati FMV tratti direttamente dalla pellicola.

Il personaggio di Rambo figurava ufficiosamente in molti videogame, tra i quali Revenge of Shinobi (1989, Megadrive). In questo caso, il veterano sarebbe apparso in veste di letale Boss Level armato di lanciafiamme.

DRIVEN
2001 BAM! ENTERTAINMENT – PS2 / GAME CUBE (2002)

Insolita escursione nel mondo dei motori per uno Stallone piuttosto stagionato, Driven debuttò nelle sale cinematografiche nel 2001 registrando scarsi introiti ai botteghini e pessimi giudizi da parte di stampa specializzata e appassionati di automobilismo. L'indignazione di questi ultimi fu tuttavia poca cosa se rapportata a quella di coloro i quali scelsero di acquistare il relativo tie-in realizzato da BAM! Entertainment: piuttosto che ritrovarsi tra le mani, se non una valida simulazione dedicata alla Formula Cart (oggi conosciuta come Champ Car, NdR) almeno una decente rappresentazione degli eventi narrati nella pellicola diretta dal solito Renny Harlin. I possessori di PS2 e Game Cube sarebbero stati difatti costretti a sorbirsi una micidiale compilation di tutti i difetti che non dovrebbero mai affliggere la struttura di un racing game. Con tanti, mesti saluti a qualsiasi forma di immedesimazione col navigato Joe Tanto interpretato da Sly sul grande schermo.

JUDGE DREDD
1995 ACCLAIM / PROBE SOFT. – SNES / MEGADRIVE / PC / GAME BOY / GAME GEAR

Dal fumetto ideato da John Wagner e Carlos Ezquerra nel 1977 al film diretto da Danny Cannon nel 1995, fino agli schermi delle più amate console d'inizio anni '90: eroe cross-mediale di buon carisma, ma alterne fortune, il prode Giudice Dredd giunse alla prova del pad accompagnato da un certo scetticismo che molti riconducevano alla tiepidissima accoglienza riservatagli in sala dagli appassionati del brand. A fronte di ogni giustificabile perplessità, l'action-platform sviluppato dalla Probe Soft. avrebbe invece sorpreso gran parte dei gamer dell'epoca, sfoderando un gameplay più che solido ed un comparto tecnico molto efficace in cui giganteggiava l'elegantissimo sprite del suo protagonista. Delle varie versioni prodotte, quella per SNES non faticò troppo a imporsi sulle rispettive concorrenti; più aperto fu, invece, il confronto in ambito handheld, dove il Game Gear riuscì comunque a superare la pur disinvolta prestazione offerta dal Game Boy.

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

a cura di
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

GamesCollection
Vigamus

Antonio con il leggendario Power Glove, una periferica Nintendo di culto!

La Bostik Collection al gran completo! Un collezionista fenomenale!

Giocatore a 360 gradi, momenti videoludici sempre puri, senza la noia del "monta e smonta"!

Antonio si definisce più appassionato che collezionista. Il primo computer entrò in casa sua nei primissimi anni 80, il Commodore Vic 20 e gli fece subito cambiare il modo in cui trascorrere il tempo (anche di notte). Ore e ore seduti a star dietro ai listati dei papersoft, speranzosi di vedere alla fine un meraviglioso gioco (errata corrige permettendo). Poi crescendo passa al C64 (tutto suo), poi L'Amiga 500, e così pian piano il computer divenne parte della sua vita. Antonio fa parte di quella generazione delle 100 lire in sala giochi, insert coin e via una partita a Kung Fu Master. Donkey Kong, Popeye, Pengo, Gyruss, sono solo alcuni dei titoli che preferisce, e che nonostante il passare degli anni rimango sempre vivi nel suo cuore. Con l'avvento di internet è molto più facile recuperare tutto quello che si è perso da piccolo, tra donazioni, regali e affari a buon prezzo ogni occasione è buona per conoscere "nuove" console o computer. Se prima si guardava l'Atari 2600 in vetrina con splendidi colori e giochi dalle copertine mozzafiato, ora per pochi euro lo si può addirittura acquistare. Fantastico no? Allora che la si apra la caccia! Mercatini dell'usato, amici con cantine da svuotare, e ovviamente internet. La curiosità è sempre grande. Ad Antonio piace provare quelle console che hanno fatto la storia e conoscerle un po' anche internamente, capire da vicino i motivi di alcuni flop colossali come quelli di Nintendo o Commodore. Insomma... più curiosità e passione, piuttosto che collezionismo e basta. Nella postazione di gioco ci sono ben 15 console già pronte all'uso basta accenderle, e senza collegare cavi! Basta mettere su la cartuccia o il cd e via! Incontrarsi a casa con degli amici, e sfidarli a Pong è a tutt'oggi una grande emozione che Bostik non si lascia scapare. Adorando tutti i generi di videogame, con una particolare passione per i platform, la Bostik retrocollection resta sempre affamata di novità per cui... attenzione alle vostre cantine!

Dettagli

NOME: Antonio
COGNOME: Bonanno
NICKNAME: BOSTIK
ETA': ND
PEZZO DA COLLEZIONE: Nessuno

Atari Pong, il primo grande amore per tutti noi! Qui c'è l'essenza del videogioco!

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

POWERED BY GAMES COLLECTION

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Questo mese il borsino è totalmente dedicato alle macchine "Pong Based", grande passione del collezionista Bostik, protagonista della rubrica. Dal primo Home Pong, macchina ideata da Atari nel 1976, sono nati oltre duemila cloni, ognuno diverso, ma spesso con lo stesso chip come cuore! Alcuni programmabili, con primordiali cartucce giochi, altri puri, basati solo sulle singole varianti di Pong.

NOME PONG: ATARI (HOME) PONG C-100
CHIP BASE: ATARI 3659-1C
ANNO DI PRODUZIONE: 1976
PRODUTTORE: ATARI
ORIGINE: STATI UNITI
QUOTAZIONE: 260 EURO

NOME PONG: ZANUSSI PING-O-TRONIC
CHIP BASE: 3X TEXAS INSTRUMENTS 7400
ANNO DI PRODUZIONE: 1974
PRODUTTORE: ZANUSSI/SELECO
ORIGINE: ITALIA
QUOTAZIONE: 150+ EURO

NOME PONG: RIL ROBOT
CHIP BASE: GENERAL INSTRUMENTS AY-3 8500
ANNO DI PRODUZIONE: 1978
PRODUTTORE: ROLLET INTERNATIONAL LTD
ORIGINE: FRANCIA
QUOTAZIONE: 200+ EURO

NOME PONG: NINTENDO COLOR TV GAME 6
CHIP BASE: MITSUBISHI M58816P
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: NINTENDO
ORIGINE: GIAPPONE
QUOTAZIONE: 220+ EURO

NOME PONG: NINTENDO COLOR TV GAME 15
CHIP BASE: MITSUBISHI M58816P
ANNO DI PRODUZIONE: 1978
PRODUTTORE: NINTENDO
ORIGINE: GIAPPONE
QUOTAZIONE: 300 EURO

NOME PONG: HONEYBELLVIDEOSPORTS 55
CHIP BASE: GENERAL INSTRUMENTS AY-3 8500
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: HONEYBELL
ORIGINE: GRAN BRETAGNA
QUOTAZIONE: 140 EURO

NOME PONG: POPPY 9009
CHIP BASE: GENERAL INSTRUMENTS AY-8500
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: POPPY
ORIGINE: GERMANIA
QUOTAZIONE: 60 EURO

NOME PONG: PHILIPS ODYSSEY 2001
CHIP BASE: SEMICONDUCTOR MM-57105
ANNO DI PRODUZIONE: 1978
PRODUTTORE: MAGNAVOX
ORIGINE: OLANDA
QUOTAZIONE: 130+ EURO

NOME PONG: PHONOLA TELEFLIPPER
CHIP BASE: SEMICONDUCTOR MM-57105
ANNO DI PRODUZIONE: 1978
PRODUTTORE: MAGNAVOX
ORIGINE: OLANDA
QUOTAZIONE: 180 EURO

NOME PONG: PHILCO/FORD TELEJOGO
CHIP BASE: NATIONAL SEMICONDUCTOR MM57100
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: PHILCO/FORD
ORIGINE: BRASILE
QUOTAZIONE: 130+ EURO

NOME PONG: TEMCO T-900 TV GAME
CHIP BASE: GENERAL INSTRUMENTS AY-8500
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: TEMCO
ORIGINE: GERMANIA
QUOTAZIONE: 80 EURO

NOME PONG: APF TV FUN 401
CHIP BASE: GENERAL INSTRUMENTS AY-3 8500
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: APF ELECTRONICS
ORIGINE: STATI UNITI
QUOTAZIONE: 90 EURO

NOME PONG: COLECO TELSTAR ALPHA
CHIP BASE: GENERAL INSTRUMENTS AY-3 8500
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: COLECO
ORIGINE: STATI UNITI
QUOTAZIONE: 130 EURO

NOME PONG: AVTAP SONNESTA "PORTABLE PONG"
CHIP BASE: PROPRIETARIO
ANNO DI PRODUZIONE: 1979
PRODUTTORE: AVTAP
ORIGINE: GERMANIA
QUOTAZIONE: 90+ EURO

NOME PONG: SOE OC5000 CONSOLE
CHIP BASE: SIGNETICS 2650-A
ANNO DI PRODUZIONE: 1978
PRODUTTORE: SOCIÉTÉ OCCITANE
ORIGINE: FRANCIA
QUOTAZIONE: 250+ EURO

NOME PONG: TOMY BLIP-O-MAT
CHIP BASE: NESSUNO, PONG MECCANICO
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: TOMY
ORIGINE: GIAPPONE
QUOTAZIONE: 250 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

"bliiiip" e sceneggiatura

→ Quando la scrittura vale più di mille parolacce

Esiste un mondo senza parolacce? Non lo dico per bigottismo, credetemi. Forse ho anche scritto qualche "four letter words" in una di queste column e non sono certo un santarellino quando parlo con gli amici. Appartengo però a quella categoria di persone che odia le volgarità gratuite nei film e nei libri. Credo che sia sempre possibile trovare sinonimi adeguati piuttosto che abbandonarsi al turpiloquio. Poi, sia chiaro, quando ci vuole ci vuole; non solo, le parolacce possono essere anche molto divertenti o intelligenti, quando si utilizza la proverbiale materia grigia nel proferirle. Non criticherei mai Pulp Fiction e i suoi dialoghi, ma non ritengo Pierino un film scritto bene. Mi rendo conto che lasciare il segno con la propria opera è difficile e, al giorno d'oggi, la volgarità sembra essere una strada battuta dai tantissimi sceneggiatori privi di idee. Del resto è in atto un costante imbarbarimento del mondo della cultura in generale: mi viene in mente l'esempio recentissimo di Miley Cyrus e del suo show praticamente per adulti in mondovisione. Solo gli anni 2000 potevano produrre un simile fenomeno. In fondo, non prendiamoci in giro, fa scandalo e quindi notizia. Spostando subito il discorso sui videogiochi, ricordo la mia infanzia e la mia adolescenza costellata da qualunque tipo di prodotto: platform senza dialoghi o avventure grafiche e testuali dove scorrevano fiumi di parole. Ma mai, e sottolineo mai, una parolaccia. Oggi invece ho paura ad accendere la console quando c'è in giro mio figlio! Sarà anche vero che i videogiochi hanno perso quell'innocenza che li contraddistingueva quando erano "roba per bambini"; ora però mi sembrano essere diventati "roba da ragazzini maleducati", sbaglio? Ecco, confesso di avere proprio un'idiosincrasia verso la parolaccia usata in questo medium. Chiaramente è un problema di dialoghi e sceneggiatura: trattandosi spesso di storie da quinta elementare (nonostante siano dirette ad un pubblico di trentenni) è difficile trovare scambi di battute in cui si discuta di massimi sistemi o quantomeno "credibili". Ma c'è chi riesce ad urlare al mondo la propria diversità; mi riferisco al team Naughty Dog, i paladini da sempre di videogiochi ben scritti, proprio a livello di dialoghi. Quando inserii nella mia Xbox 360 il primo Gears of War pensai subito a un capolavoro, poi mi cascarono le famose braccia alla quantità di parolacce presenti. Vivendo invece l'esperienza di Joel e Ellie, i protagonisti di The Last Of Us, ho capito che non sono contro le parolacce nei videogiochi, sono semplicemente contro i dialoghi scritti con i piedi. Il titolone per Playstation 3 non mi ha infastidito nemmeno una volta e il motivo è che riesce ad essere coerente con la situazione: a chi non scapperebbe un'imprecazione se mentre stai combattendo contro un'orda di Clicker finisci i colpi? The Last of Us non è mai sboccato, non è mai esagerato, sembra semplicemente un film, un buon film, finalmente interattivo. Può permettersi quindi di usare dialoghi che una qualunque pellicola con la stessa trama utilizzerebbe perché è credibile. Qui ci starebbe bene un "membro sì, credibile!". Peccato che lavori simili siano sempre più rari in un'industria impegnata a guardarsi le dita dei piedi mentre produce il seguito tripla A dello spin-off del successone dell'anno scorso. Ma prima o poi arriveremo a un mondo pieno di videogiochi ben scritti, ne sono convinto, altrimenti mi metto a bestemmiare come uno scaricatore di porto, con tutto il rispetto verso la suddetta categoria.

> "La volgarità sembra essere una strada battuta dai tantissimi sceneggiatori privi di idee"

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*

EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Videogame Prediction

Quando l'intrattenimento è su misura

Da quando Edward Snowden ha rivelato come l'agenzia per la sicurezza nazionale americana sapesse, più di vostra madre, quante volte andate al bagno, tutto il castello dei complottisti veri o presunti di mezzo mondo si è fortificato con un bel solido muro di titanio, rivelando al mondo quello che un po' tutti noi abbiamo sempre più o meno immaginato. Una cosa positiva almeno c'è: le vendite di 1984, il capolavoro distopico di George Orwell, sono aumentate del 7000% dopo pochi giorni le rivelazioni del datagate. Ma a cosa servono i Big Data "rubati" dalla NSA, i grandi dati a cui si fa riferimento a livello aziendale, e come vedremo, anche videoludico? Le società che immagazzinano volumi sempre maggiori di informazioni personali stanno utilizzando nuovi tipi di analisi dei dati e di intelligenza artificiale per creare prodotti e servizi in modo da anticipare i desideri dei clienti. Sono le cosiddette analisi predittive, o predictive analytics dall'inglese, un insieme di modelli statistici, modelling computazionale e data mining (estrazione di dati) che prendono in considerazione cose presenti e passate in modo da creare una strategia più o meno precisa dell'immediato futuro. Secondo l'amministratore delegato di Google Larry Page "la tecnologia ideale è come un assistente molto intelligente, che ti permette di non pensare alle cose che devi fare perchè le esegue al posto tuo". Di parere contrastante Kai-Fu Lee, investitore ed ex direttore di Google China, che di recente ha dichiarato: "È un futuro meraviglioso e allo stesso tempo spaventoso. Le società in possesso di volumi enormi di dati ti conosceranno meglio di te stesso e saranno in grado di predire le tue mosse". Gli esempi che possiamo vedere tutti i giorni si sprecano: quante volte vi capita di digitare solo parte di una parola su di un motore di ricerca e la restante viene completata dal motore stesso? Oppure avete mai fatto caso quanto i consigli del giorno di Amazon si avvicinano ai vostri gusti? La creatura di Jeff Bezos è forse l'azienda più all'avanguardia nelle analisi predittive (non a caso Bezos era già un affermato analista finanziario a Wall Street prima di fondare il noto negozio online). Interessato al fenomeno da qualche anno, ero curioso di ascoltare l'intervento presso lo Strata Conference di Santa Clara lo scorso marzo di Rajat Taneja, Chief Technical Officer presso Electronic Arts. Era una delle prime volte che il mondo videoludico aveva qualcosa da dire in merito, per di più all'interno della conference annuale più importante in materia Big Data. Taneja ha riferito che nel mondo i videogiocatori sono diventati oltre 2 milliardi (erano 200 milioni poco più di 10 anni fa), e generano circa 50 TeraByte di dati al giorno per il solo publisher di Redwood City, di cui 1 Tera dalla telemetria di Battlefield. In media in un mese, i server EA ospitano 2,5 miliardi di sessioni in game, ovvero circa 50 miliardi di minuti totali. Questa incredibile mole di informazioni viene raccolta giorno per giorno, distillata con gli strumenti di analisi predittiva, e poi utilizzata per le eventuali modifiche dei giochi attualmente in sviluppo. Interessante anche la ricerca di Bill Grosso, principal consultant di Osolog (società di analisi predittiva dedita al videoludo); nel suo "Knowing how people are playing your game gives you the winning hand" ha evidenziato come siano cambiati negli ultimi 3 anni i metodi di analisi dei dati delle grandi società videoludiche, che sono passate da un tipo prettamente descrittivo a un modello che riesce a prevedere in parte i gusti dei consumatori. In particolare, lo studio ha evidenziato che i publisher ora riescono con una certa facilità ad identificare, prevedere e intervenire in tempo prima che un "niubbo" o un giocatore veterano rinunci all'acquisto di un titolo. Cosa dimostra tutto questo? Che avremo sempre più giochi che vanno nella direzione del gusto delle masse, con conseguente minor possibilità di fallimento economico da parte degli sviluppatori e dei publisher. Tutti contenti quindi? No, affatto. Il rischio, in parte già in atto (cloni di COD?) è di vedere una miriade di prodotti fatti con lo stampino. E l'arte che decantiamo tanto su questa rivista? Beh, fortunatamente il mondo ha dimostrato di aver ancora bisogno di gente come Suda 51 o di Jenova Chen, che, giusto per rimanere nel campo delle statistiche, non ha visto ancora una lira bucata degli introiti di Journey.

> "Il rischio, in parte già in atto, è di vedere una miriade di prodotti fatti con lo stampino"

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ITALIATOPGAMES, **sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.**

Keep Calm and play on pc

→ Sin dai primi anni '90 si parlava della probabile morte del mercato PC a causa della concorrenza delle console e dell'incubo della pirateria.l'incubo pirateria.

Nei giorni in cui questo articolo sta prendendo forma, una petizione on line ha creato polemiche a non finire. Di cosa si tratta? Una formale richiesta a Rockstar Games di NON produrre GTA V su PC. La ragione? Citiamo direttamente le parole del promotore della "simpatica" iniziativa: "Così i giocatori PC impareranno la lezione e la smetteranno di rubare i giochi". Non so se vi sembrerà strano o meno, ma la petizione ha già raggiunto 7.000 sostenitori a fronte di qualche centinaio di migliaia di firme raccolte dalla petizione che invece chiede l'arrivo più repentino possibile di Grand Theft Auto V sui Personal Computer.
Una petizione del genere a noi sembra più che stucchevole: se non ci foderiamo gli occhi con spesse fette di prosciutto, sappiamo bene che anche su console la pirateria esiste. Certo, non sarà diffusa come su PC ma è un problema soprattutto su Xbox 360. Ma le polemiche sul gaming PC sono oramai antiche: sin dai primi anni '90 si parlava della probabile morte istantanea del mercato videoludico su PC a causa della concorrenza delle console e per l'incubo pirateria. Sappiamo bene come sono andate le cose: probabilmente questo è il miglior momento mai vissuto dal PC come piattaforma di gioco e l'avvento delle console next generation non farà che migliorare la situazione ulteriormente per due buone ragioni: la prima è che finalmente anche configurazioni di fascia alta saranno sfruttate a dovere vista la maggiore potenza di Xbox One e Playstation 4. La seconda invece riguarda le architetture molto similari ai PC delle nuove console di casa Microsoft e Sony che renderanno più semplici e più ottimizzati possibili porting. Non scordiamoci poi che AMD ha il monopolio delle schede grafiche per le macchine da gioco nextgen e quindi Nvidia spingerà in tutti i modi possibili verso il gaming PC, cercando di mostrare ai players le maggiori potenzialità di questa piattaforma. Certamente anche il PC comincerà a perdere molte delle sue caratteristiche esclusive videoludiche: lo dimostra Diablo III (secondo il sottoscritto il porting su PS3 e Xbox 360 è allo stato dell'arte) che ha riportato Blizzard su console dopo 13 anni e probabilmente anche altre produzioni della casa di Warcraft approderanno verso PS4 e Xbox One. Insomma, secondo l'umile opinione di chi sta scrivendo, la storia si ripeterà nuovamente e l'utenza PC videoludica, più o meno ampia, continuerà ad avere un parco titoli strepitoso nella tipica posizione da "tra i due litiganti il terzo gode", vedi ad esempio l'arrivo di Titanfall su Xbox One e PC ma non su Playstation 4 come caso più emblematico. Non dimentichiamoci, poi, che Steam ha stravolto le carte in tavola anche sul fronte del digital delivery con la possibilità di accedere a un parco titoli incredibilmente ampio sia per chi è alla ricerca dei blockbuster che di produzioni più indipendenti e non sottovalutiamo neppure che Valve è sempre al lavoro sulla famosa "scatola" con cui i PC potrebbero "invadere" anche i salotti (per intanto c'è comunque Steam Big Picture)... e poi, senza scadere in opinioni faziose, ma avere una piattaforma su cui posso collegare pad senza problemi (prossimamente anche quelli di Xbox One), sensori di movimento, touch screen ed ANCHE mouse+tastiera già a livello hardware porta a maggiori soluzioni sia sul fronte dell'usabilità che delle interazioni ludiche: non riesco proprio ad immaginarmi ad esempio a giocare a Starcraft 2 solamente con un pad... poi con Blizzard non si sa mai eh...

> "Probabilmente questo è il miglior momento mai vissuto dal PC come piattaforma di gioco"

di Federico Ercole

FEDERICO ERCOLE Scrive di videogiochi, cinema e letteratura, imponendosi nel primo campo come una delle penne più prestigiose del panorama italiano. Oltre alla carta stampata, Federico vanta collaborazioni con programmi TV e l'organizzazione di retrospettive legate ai videogiochi per diversi festival del cinema.

Saltando si impara, a vivere

→ Un settembre all'insegna di due bellissimi platform

C'è chi si è formato ludicamente attraverso le soggettive estreme, la tastiera e i mouse degli sparatutto su PC, chi invece con il controller il mano superando i baratri policromatici dei platform a scorrimento. C'è anche chi ha talento in entrambe le discipline ma l'esperienza mi insegna che chi ha amato Doom molto difficilmente apprezza Super Mario, e viceversa. Io sono cresciuto con i platform, e ricordo ancora l'ebbrezza avventurosa di Pitfall giocato in sala giochi e l'emozione agonistica delle prime imprese dell'idraulico baffuto, che "vissi" in casa con il mio NES. Non che mi dispiacciano gli sparatutto ma datemi un platform complesso, lungo e fantasioso e lo preferisco a qualsiasi immersione in prima persona con un fallico fucile in primo piano a disturbarmi la visione. È attraverso i platform che ho imparato a videogiocare e ritengo che non ci sia nessun genere che possegga la sua immortalità. I platform sono il videogame per eccellenza, inoltre obbligano il videogiocatore a una concentrazione ed a un virtuosismo digitale paragonabili a quelli di uno sportivo o di un musicista. Durante gli anni ho temuto che le mie dita perdessero l'elasticità e la prontezza per superare i livelli più difficili, ma riesco tuttora a cavarmela. D'altronde ci sono pianisti di ottanta anni che eseguono ad arte la sonata in si minore di Franz Liszt.

> "È attraverso i platform che ho imparato a videogiocare e ritengo che non ci sia nessun genere che possegga la sua immortalità"

Così settembre, malgrado altri titolo enormi imminenti, per me è stato il mese del platform, grazie a due capolavori come Puppeteer e Rayman Legends.

Puppeteer è una magnifica commedia per gli occhi dove tutto cambia dopo pochi secondi e una meraviglia si succede all'altra in un crescendo di visioni splendenti e spaventose. Parole, suoni, immagini e rumori sono combinati in uno spettacolo teatrale così fittizio da risultare vero, da illudermi di essere tra il pubblico e contemporaneamente sul palco. Non perdetevelo perché è una bella sorpresa e se non lo si tenta di finire raccogliendo tutte le "teste" di Kutaro è un videogame veloce, semplice e immediato; salvo qualche passaggio in cui si devono eseguire dei salti a rimbalzo che richiedono un tempismo cronometrico per non risultare fallimentari.

Poi c'è Rayman Legends, la cui cartoonistica leggiadria lo rende un balsamo per chi è stanco dell'iper-realismo e della monotonia di tanti videogiochi. Non c'è uno scenario che non sia caratterizzato da un'invenzione memorabile, non c'è una musica che stoni con ciò che appare e che non risuoni polifonica con i movimenti della melanzana. Può impegnare un giocatore meticoloso per ore e ore senza essere mai noioso e frustrante.

È vero, è uscito Grand Theft Auto V, che mi appassionerà e mi delizierà per ore e ore, tuttavia prima di cominciarlo voglio continuare a saltare e saltare, dimentico di ogni altra cosa ludica, mentre vado oltre, con un balzo, agli spaventosi abissi dell'incerto che si spalancano sull'oggi e sul domani.

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel

Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS

Tel. 06 45432741

Check In

Hiroshi Yamauchi, 85 anni, è morto. Proprio oggi, giorno in cui sto chiudendo la posta di Game Republic, ultimissimo atto nel mandare in stampa la rivista. Yamauchi non era una persona qualunque, e neppure un semplice big dell'industria dei videogiochi. No, proprio no. Hiroshi Yamauchi, colui che creò Nintendo come la conosciamo, il suo storico Presidente, era il Videogioco stesso incarnato. Più di un uomo comune. Un samurai. Un condottiero rispettato e temuto, un genio e uno squalo, contemporaneamente.
Hiroshi Yamauchi era una persona capace di dedicare la sua intera vita al suo lavoro, alla sua compagnia, al suo sogno di grandezza. Un giapponese per antonomasia. Egli scelse e assunse il giovane Shigeru Miyamoto, e il mondo dei videogiochi cambiò per sempre. Yamauchi però non era solo colui che rese realtà Mario e Zelda attraverso quel ragazzo. Fu anche la mano che lanciò il NES e salvò il Videogioco, anche in Occidente. Che armò il Game Boy e rivoluzionò il gioco nelle nostre tasche. Che osò con il Nintendo 64 e con il Cubo. Infine, Hiroshi Yamauchi, prima di passare il testimone a Satoru Iwata, fu colui che intuì il DS e il Wii, ponendo le basi per riafferrare lo scettro da Re del Mercato, globalmente. Ma che, nel farlo, ebbe l'ardire di affermare che Nintendo, con questa mossa, sarebbe ascesa in Cielo o sprofondata all'Inferno. Altri uomini di altri tempi, che il Cielo seppero conquistarlo.
Ora Yamauchi in Cielo ha raggiunto i suoi sogni e, forse, da lì guarda noi giocatori e questa folle industria, così amata e così sua. Grazie, Samurai. Grazie. Noi non ti dimenticheremo mai. E, in milioni, saremo il tuo eterno canto di guerra e trionfo.

Metalmark

FRIGO BAR E3 EDITION

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

"Ma a che gioco sta giocando Nintendo?! Non è possibile che sia rimasta di nuovo sola come ai tempi del Game Cube..."

E cominciamo in grande stile con l'amaro dilemma di Kazuma Kiryu...

"La console war è finita: vincerà il Nintendo 2DS! Haha!"

...Diego Carulli gli ricorda sarcasticamente che per la Nintendo di oggi tutto è possibile...

"Aspetta che esca l'1DS: la prima console unidimensionale. Hahaha!"

...e Alessandro Nobili chiude in bellezza, sottolineando che al "possibile" non c'è mai fine.

"Chiedo un aiuto. Ieri sera mi è morta la PS3. È uscita all'improvviso una schermata rossa con scritte in varie lingue che dicono che c'è un grave errore di sistema e di contattare l'assistenza."

A un mese dal pensionamento, il colpo di scena che non t'aspetti: Alessandro Pezzella scopre che anche la PS3 era affetta da Red Ring Of Death Syndrome!

"Ho sempre visto GTA come il pane nei tempi antichi: era ritenuto l'alimento

ANCORA GAMER

Ciao ragazzi, un saluto a tutti e uno in particolare a Metalmark. Sono il Doc, quello che vi aveva scritto di stare pensando di smettere di videogiocare e, dopo aver letto il numero di GR di questo mese, ho ritenuto giusto scrivervi ancora per ringraziare Metalmark della sua così sentita risposta.
Non mi interessa che questa mail sia pubblicata, può restare benissimo tra noi... l'importante è che tu, Metalmark, la legga, perché... ce l'hai fatta, mi hai convinto a non smettere... le tue parole ci sono riuscite... parole così sincere e personali come mai mi sarei aspettato... divertenti sulle prime, quando mi parli come si fa con una persona sull'orlo del suicidio e poi, di colpo, incredibilmente toccanti e commoventi... anch'io, nel mio piccolo, non dimentico quei mesi del 2007, quando, tra le altre cose, coordinavo un piccolo sito di videogiochi e insieme ai miei colleghi guardavamo con ammirazione al tuo lavoro... poi arrivò quella notizia riguardante la tua vita privata... fu proprio quell'anno, mi pare, in cui, durante Lucca Comics, Diobrando (te lo ricordi?) ti incontrò per farti qualche domanda per il nostro sito... fu una bella intervista, se avessi avuto più tempo a disposizione avrei voluto essere anch'io lì con voi, ma anche se ci fossi stato non avrei detto niente su quello che ti era accaduto... perché è troppo... perché non ci sono parole... e perché sono sicuro che quel Mii che hai visto giocando a Wii Fit, di cui

Left Harada-san, il creatore di Tekken, mentre conclude un perfetto juggling sul collega xxx, creatore di Soul Calibur. Cercava di convincerlo che inserire Yoda non era una buona idea, non sapendo che il suo avversario nascondeva una spada divora anime nell'altra mano.

migliore dalla maggior parte della popolazione perché quest'ultima non poteva permettersi di comprare altro. In questo caso, però, il limite è costituito dalla mente, non dalla povertà."
Nel frattempo, sul fronte "Antropologia Culturale & Videogame", Duccio Carnicelli s'abbandona a insolite allegorie...

"Non sottovalutare il pane come alimento, se continuiamo di questo passo, saranno in molti a non poterselo permettere nel prossimo futuro"
...Cesare Conti lo ammonisce sfoderando un oscuro vaticinio di ordine sociale: sembra l'inizio di un grande dibattito off-topic...

"Avrai visto male, allora."
...ma, fortunatamente, arriva il lapidario Alex Giunchedi e mette tutti d'accordo.

"Grid 2 è la prova che un arcade fatto a dovere è venti volte migliore di una simulazione che stanca dopo neanche quattro gare. E credo che questo valga anche per molti altri generi."
Li Lù, intanto, semina perle di saggezza Arcade.

"Rendiamogli Giustizia! La Xbox One è una macchina in grado di fare grandi cose! Altro che menate alla GDDR5 e cose varie!!!"
Raffaele De Rosa trova nel video di Titanfall la forza di andare contro corrente!

"Se proprio dovevi, allora mostra anche Quantum Break, Forza 5, Ryse, Dead Rising e tutti gli altri! La Xbox One ha una lineup eccellente, ma la PS4 (io l'ho già prenotata) costa di meno ed è più potente! Anche se riguardo alla lineup si va sulla fiducia."
Non l'avesse mai fatto: neanche un minuto e Mario Giuseppe Ranieri lo seppellisce.

"Quando GR arriva in edicola, anche il mio edicolante è più felice!"
Chiude il Frigobar del mese una splendida riflessione di Metatron FireofSinai

hai parlato, vale più di tutte le parole che avrei potuto dire... per questo hai ragione e per questo non possiamo smettere di giocare: semplicemente perché, come hai detto tu, è una parte di me, di te e delle nostre vite.
Il Doc

ANCORA GAMER (2)

Ecco, uno compra l'ultimo numero di Game Republic, legge il messaggio di Doc e pensa: "Cavolo, questo ragazzo la pensa come me, perché anch'io smetterò di essere un videogiocatore quando le mere logiche aziendali di profitto prenderanno definitivamente il sopravvento sull'arte e la passione degli sviluppatori". Poi leggi l'intensa risposta di Marco, ti commuovi fino alle lacrime e decidi: "No, io non abbandonerò mai il videogioco!". Perché solo così, tutti assieme, potremo evitare che dirigenti d'azienda dalla mentalità ristretta, per cui il videogioco è solo un business come un altro, seppelliscano per sempre i nostri sogni in onore del dio denaro. Perciò, grazie Marco per la tua risposta. Sono fiero di far parte della community di Game Republic.
Con affetto,
Fabrizio

OCCUPY GR

Come sempre inizio diligentemente dall'editoriale e qui, come al solito, la prosa del buon Metalmark scorre liscia e mi avvolge e la disamina dell'E3 è quanto di meglio possa chiedere la mia sete di videogiochi dopo la pausa estiva. È solo che a metà editoriale i toni cambiano e le parole usate mi sconcertano, troppo dure e amare mi fanno male e alla fine dell'editoriale mi tocca rileggere il finale per capire cosa si sia realmente voluto dire.
Procedo con ordine ed è alle parole che ritorno e le valuto con attenzione perché è dall'inizio della sua avventura editoriale che seguo Game Republic e so bene che in quanto a contenuti e riflessioni ho a che fare con giornalisti di serie A. Colpisce, fa male e ferisce il fatto che con parole quali "tristi figuri" o peggio ancora "fondamentalisti" o "riottosi retrogradi" vengano apostrofati appassionati di vecchia data Nintendo, non haters, fanboy da consolewar o ragazzetti presuntuosi dell'ultima ora. Feriscono parole come "fiasco" per definire una console uscita appena da otto mesi che ancora non ha dimostrato nulla di quello che è capace di fare. A dir poco inadeguate espressioni come "troppo sbagliato" discutibili non tanto dal punto di vista grammaticale, a chi scrive bene come te sono concesse queste libertà, quanto per il soggetto Wii U a cui si riferiscono ben lungi dalla maturità necessaria che occorre per poter essere sottoposto a un giudizio definitivo senza appello. Assurdo definire un hardware ancora inesplorato "inidoneo" laddove ancora l'attuale generazione di console ha ancora tantissimo da dire (The Last of Us, Metro: Last Light e l'imminente Beyond: Due Anime ne sono una prova tangibile) e della new generation Sony e Microsoft, seppur imminente, nessuno sente la reale necessità. Sconcertante bollare allo stesso modo, con la stessa fretta e con un pizzico di sgradevole violenza verbale il controller "senza senso" e "sconfessato dai suoi stessi creatori" (?) dimenticando le innovazioni che la Nintendo ha sempre rincorso, raggiunto e fatte proprie e che gli altri hanno sempre, prima o poi, copiato.

Up Ci trovavamo in Giappone, proprio mentre apprendevamo la notizia della scomparsa di Hiroshi Yamauchi. Ci chiediamo sinceramente come verrà ricordato, perché sì, verrà ricordato. A noi piace pensarlo al fianco dei grandi condottieri, come Oda Nobunaga.

Dall'analogico del pad dell'ultra 64 per passare al touch pad del DS, sino al Wiimote per la Wii, per non parlare del Game Boy e della rivoluzione del portable gaming e di come queste innovazioni hanno SEMPRE faticato, INIZIALMENTE, a far breccia nel mondo dei videogiochi ma che, adesso, ne sono diventati imprescindibili pilastri esplodendo e ridefinendo il concetto stesso di gaming. A questo proposito sfido chiunque a giocare, ad esempio, a Rayman Legends su Wii U senza rimanere impressionati dal valore aggiunto in termini di gameplay e di idee che le funzionalità del controller regalano al titolo rendendo, senza ombra di dubbio, la versione per Wii U la migliore tra quelle uscite per le varie console.
E poi cosa mi vieni a raccontare? La vecchia favola delle killer application? Un Conscious Gamer ne ha davvero bisogno? l'ennesimo PES o FIFA, l'ultimo Battlefield o il prossimo CoD, magari in esclusiva, è questo che davvero voglio? Ho sempre pensato che la reputazione e la memoria di una console si costruisse su ben altri titoli: The Jouney, Ico, Pikmin, Eternal Darkness, Shenmue, Conker's Bad Fur Day, Metal Gear, solo per citarne alcuni, disordinatamente e in ordine sparso.
Delle killer application che macinano quattrini preferisco che se ne occupino gli azionisti e gli amministratori delegati

Left TGS ha pagato lo scotto di una next-gen che tarda ad arrivare in Giappone con pochi annunci inediti. Si è però trattato di un'importante prova generale, dove Sony dovrà mantenere il suo dominio, e Microsoft consolidare l'amore da parte del pubblico nipponico.

Down E anche quest'anno siamo stati al Tokyo Game Show. Lontani anni luce dalle esagerazioni del popolo americano (vedi alla voce E3) e persino della Gamescom, il TGS è un luogo più a misura d'uomo ma certamente non privo delle sue follie.

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"In Giappone esiste un negozio chiamato Gu. Voglio i diritti sugli introiti... possono pagare in mutandine sottovuoto"
Guglielmo De Gregori

"In Giappone c'è il sushi al tonno grasso scottato. Nel dannato mondo non c'è nulla di più buono!"
Metalmark

"In Giappone c'è il Panda allo zoo di Ueno. Ora voglio essere chiamata Pandy, non Paddy!"
Alessia "Paddy" Padula

"In Giappone non ci stai mandando la Posta e noi non possiamo chiudere GR, Metalmark!"
Francesca "Franny" Noto, Michele Giannone e Raffaele Giasi

"Studierò il giapponese e lo imparerò benissimo!"
Micaela "Mica" Romanini

"Cyberpunk su Oculus Rift. E dopo posso anche farmi prete. Ehm... forse no. Decisamente no."
Valerio "Revolver" Pastore

"Per rendere perfetta la modalità giocatore di FIFA, basterebbe copiare e incollare quella di NBA 2K13. Zan-zaà!"
Mossgarden

"In Giappone non c'è la mia frasina!"
Eliana "Faith" Bentivegna

che devono tenere in ordine i conti della società, a me interessa che un gioco mi diverta, che mi emozioni e che possibilmente ridefinisca o inventi un genere, magari, diventando un classico piuttosto che ad aspirare a stravendere come un best-seller programmato a tavolino. E poi il gran finale del tuo editoriale Marco, dove già suoni la campana a morto per la Nintendo tutta ancor prima che escano le console next-gen concorrenti, senza nemmeno aspettare la fine dell'anno per dare un occhiata ai titoli annunciati per il Wii U, senza tener conto del successo del 3DS e del fatto che abbia letteralmente sbaragliato la concorrenza di quella bellissima macchina che è la PS Vita e che si meritava ben altre sorti. Insomma Marco, la Nintendo secondo te ha perso la guerra e l'innocenza. Secondo me la guerra la sta combattendo in trincea con Bayonetta (gioco di parole voluto) e bombe a mano e l'innocenza la tiene ben salda non essendosi mai abbandonata a tentazioni commerciali che ne snaturassero la storia; ma la tua Marco, di innocenza, sei sicuro che sia ancora intatta?
Complimenti per l'ottima rivista.
A presto.
Fausto

MOSSGARDEN: Solo due parole, prima di passare la parola a Marco, vero destinatario di questa lettera. Non capisco cosa tu intenda alludendo a un hardware dal potenziale ancora inesplorato riferendoti a un sistema che vive di una tecnologia collaudata di oltre sette anni. Ma ti rispondi sostanzialmente da solo quando affermi, con un pizzico di impropria indulgenza, che si tratta di "una console uscita appena da otto mesi, che ancora non ha dimostrato nulla di quello che è capace di fare". Voglio dire, otto mesi in questo settore sono un'eternità e nessun sistema, soprattutto il Wii U, può permettersi di farli trascorrere senza dimostrare "nulla". Io penso che

la gestione di questo progetto, a partire dalla fase di pre-produzione, ci restituisca in realtà l'immagine di un'azienda in evidente stato confusionale che di certo non potrà sperare per sempre che 3DS e care vecchie killer application (proprio loro!) come Mario e Zelda le tolgano le castagne dal fuoco.

METALMARK: Ma vedi, Fausto, il fatto è che, in realtà, tu ed io siamo uguali. Siamo degli innamorati di Nintendo. Tutto qua. Come potrei non esserlo? La mia prima rivista come caporedattore fu CUBE, e quelli erano tempi eroici e duri, tempi dedicati alla Resistenza, perché la PS2 non faceva prigionieri, e la console war era aspra. Però sai una cosa? Erano tempi di Orgoglio N, tempi nei quali il ricordo di Sua Maestà N64 erano vivi nelle nostre menti. Tempi in cui il GameCube, tecnicamente, lottava ad armi pari, e nei quali la Nintendo Difference era una scelta di vita, come farsi prete, non un fottuto incantesimo di Hogwarts. Io amo e odio Nintendo per il WiiU proprio perché troppo l'ho amata, la amo e la amerò. E piango, mi arrabbio e mi dispero, più che per il WiiU, per la costante spinta a ignorare proprio tutti noi gamer che sempre abbiamo creduto nella Grande N. Io sono il figlio di Doshin the Giant e della moglie del pirata-bomba di Paper Mario. Ed è per questo che non mi arrendo. E che grido, solo nelle tenebre come un Roivas che lotta contro il suo stesso cervello imputridito dalla follia.

MASTER OF PUPPETS

Stimati repubblicani del videogioco. Vi è mai capitato giocando a qualche videogioco di sentirvi "costretti" a fare determinate cose? Ok, ogni gioco ha il suo gameplay che ne sancisce le regole, e gli obiettivi che ci propone si traducono in quella che è la parte giocata, ovviamente tocca a noi giocatori portare tali obiettivi a compimento, e se così non fosse per quale motivo terremo il pad in mano? Però c'è modo e modo di fare ogni cosa, così come c'è modo e modo di proporre missioni e obiettivi da portare a termine. A volte questo processo avviene, secondo me, in modo "naturale" e quindi sul momento non ci si accorge di quello che si fa, e quindi non ci pesa. Altre volte no, e verrebbe voglia di rispondere al gioco: "fallo te!", ma ovviamente non si può... Mi è capitato con BioShock, in cui le voci alla radio di diversi personaggi mi dicevano continuamente cosa fare, ma poi ho scoperto che la trama del gioco puntava su quello. Mi è capitato di nuovo con Darksiders 2, in cui ogni personaggio che incontravo mi chiedeva di andare a prendergli qualcosa e io avrei voluto rispondergli: "Guarda che io sono la Morte, non un Pony Express!". Mi è successo ancora con tutti e 3 i Dead Space, in cui il povero Isaac veniva mandato da una parte all'altra di vari relitti spaziali infestati da atroci amenità, mentre tutti gli altri stavano fermi ad aspettare che facesse tutto lui. Infine mi è capitato con Resident Evil: Revelations, in cui il compagno di Jill ha addirittura il coraggio di pronunciare frasi del tipo: "C'è una chiave elettronica da qualche parte nella nave (che ovviamente è piena di mostri), vai a cercarla Jill... io ti aspetto qui". Che gentiluomo! Insomma, ok, i giocatori siamo noi ed è ovvio che certe cose le dobbiamo fare noi (il divertimento sta proprio in questo) ma vi è mai successo di aver voglia di dire no?
Gabriel Galli

MOSSGARDEN: Sono sempre stato un giocatore di ruolo molto legato al concetto di interpretazione, e spesso e volentieri passavo più tempo ad approfondire la personalità dei miei personaggi, che a organizzare piani d'azione per portare a termine la missione prevista. Questa certosina modellazione di un alter ego credibile che non fosse soltanto la pedina del gioco, mi portò infine a vincolare intere sessioni di gioco agli umori, alle necessità di quest'ultimo, mandando letteralmente alla malora tutto il lavoro che il master aveva fatto per strutturare l'avventura e, probabilmente, lo stesso scopo delle nostre riunioni. Un bel giorno questi mi chiamò quindi in disparte e disse: "Gianpà, io comprendo sicuramente la tua esigenza di esercitare il libero arbitrio e agire in modo coerente con la personalità del tuo personaggio ma, alla fine, noi stiamo qua per giocare; e per far funzionare un gioco, bisogna stare alle sue regole, accettare i compromessi, chiudere un occhio sulle incongruenze, altrimenti è inutile." Della serie: che te ne fai della tua libertà, quando questa compromette tutto il resto? E allora, caro Gabe, meglio che mandino

Interrompiamo le normali trasmissioni per un'edizione speciale del TG Videogame direttamente dalla trincea della console war col resoconto del nostro inviato speciale.

"Passano gli anni, le console, e ogni volta penso di essere preparato psicologicamente. Ogni volta mi sbaglio. All'inizio sembravano innocui fuochi di paglia, storielle da anziano al bar: "Seeee adesso esce la Xbox 720 e spacca il deretano a tutti!!!", oppure: "la Play Omni Slash rulla!!!" Discorsi da bar appunto. Ma quando nel cuore della notte ti arriva la notizia che la console war è iniziata... capisci che gli anni passati a combattere in trincea a nulla ti sono serviti, perché ogni volta sarà peggio, e tu sarai sempre più stanco, ma non stanco tipo quando dici alla tua donna che non ce la fai a farlo una seconda volta, ma tipo "lasciatemi qui a morire e andate voi", nello stile dei Cavalieri dello Zodiaco. Quando la prima bordata esplode ancora non sei del tutto convinto che, effettivamente, la console war sia iniziata. La prima esplosione mi fa cadere dalla mia branda incapace di capire se era un missile oppure la fagiolata della sera prima a causare quel putiferio. Ma gli eserciti dei fanboy non aspettano che tu sia pronto, e quindi eccoli sul sentiero di guerra pronti a immolarsi per le loro bandiere di plastica. "Con la nostra nuova console daremo quello che non siamo ancora riusciti a dare ai consumatori! È giunto il momento che possano condividere con gli altri i loro video, i loro risultati e le foto delle loro evacuazioni anche grazie ai social network. Per fare ciò è necessaria una nuova console, mica come Capcom che ha fatto questo con Dragon's Dogma senza problemi! Vogliamo un mondo migliore senza mercato dell' usato!!! Dove tutti i consumatori possano pagare i giochi a prezzo pieno!!!". Le armate degli eserciti rispondono, non esiste eccezione. Le armate dei pciisti sui loro carri armati super mega perfomanti attaccano e schiacciano tutto quello che incontrano, sicuri della loro maggiore potenza, per poi fermarsi ogni venti minuti per fare rifornimento. Ahimè, non han considerato che tutto quel peso purtroppo influisce sull'affidabilità dei loro mezzi, e quando lo fanno è troppo tardi... Le armate Nintendo sono già su di loro, brandendo le loro asce touch screen. La battaglia ha subito inizio: "Noi ci mettiamo il cuore! Mica come voi, che siete soltanto grafica! Noi abbiamo Mario, Zelda e Giulia passione scrittricediarticolisenzacaponecodaperrivistedivideogiochi!". I giocatori PC non possono fare a meno di rispondere: "Fatevi da parte, empi! Noi, coi nostri mouse e tastiere, metteremo a ferro e fuoco i vostri villaggi, e poi intesteremo a voi account che non servono a nulla!". La lotta procede senza sosta davanti ai miei occhi stanchi di tanta violenza tra fratelli videogiocatori, ma so che il peggio deve ancora venire: dal cielo sento il suono dei caccia della concorrenza. Sony e Microsoft, come al solito, volano alte e dominano dal cielo una situazione grottesca. Annunci e contro annunci a raffica squarciano le esigue difese di una Microsoft, che forse ha preso sottogamba una guerra che non fa prigionieri, che annichilisce i tentativi di chi vuole fare informazione con la violenza della guerra. Mi allontano dal campo di battaglia svuotato e privo di energie chiedendomi perché il sistema di scrittura intelligente del mio Smartphone non riconosca la parole accentate, domandandomi quando finirà questa assurda guerra....

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE
YASHIN TRAPPÀNOV
L'UOMO CHE INTENDE SFIDARE OCULUS RIFT

Magnante estone precedentemente specializzato nella produzione di costosissimi nani da giardino, Trappànov è oggi sindaco ad interim del progetto Oculus Cyclopicus, aggeggio che promette di rivoltare come un calzino il concetto di realtà virtuale. Intercettato nei pressi del Leroi Merlin di Formia, Yashin ci ha rilasciato la seguente intervista dietro lauto compenso...

E dunque Mr. Trappànov, cosa ci può rivelare sul progetto Oculus Cyclopicus?
"Mio procetto è sguardo vierso il fuduuuro. Imagina una pierifierica muolto aderente che avvolge tua tiesta di uomo e ti fa entrare in viteogiuoco! Imagina che tu muove tua tiesta ti uomo e vete mondo macico al puosto di saloto..."

Beh, questo progetto sembrerebbe finora ricordare molto da vicino il celebre Oculus Rift in verità...
"Eh. Se tu non interruompe me io fuorse rivela te cuose nuove che fa Cicluopicus..."

Ok. Ha ragione. Mi scusi.
"Puoso condinuare uora?!"

Sì, certo... Scusi ancora.
"Biene. Cuosa muolto bella che fa nuostro procetto è che se tu cammina in salotto tu cammina anche in mondo macico. Se tu salta in salotto, tu salta anche in mondo macico. E se tu uccide in salotto, uccide anche..."

...In mondo macico.
"Suono io a dire ciò. Prego. In mondo macico, dungue. Practicamende, tutto ciuò che tu fa in salotto fai anche in monto macico."

Oh, ma è fantastico! E avete già qualche titolo in via di sviluppo?
"Solo procetti top zicret per ora. Tranne uno: macico giuoco di piataforma, in cui tu è picolo gicante in monto macico. Utente core felice in saloto e Cicluopicus fa correre lui in..."

...Mondo Macico.
"...Ecsactamende."

E come procedono i lavori?
"Atualmente malino. Noi perso vita di un peta tester: lui saltato da finestra viera per saltare tronco di mondo macico. Mio coniato abbattuto infece nonna al posto di Gomba malefico. Ma io spera che procetto milliori in pruozimo anno: contiamo di ridure taso di muortalità al 97% entro septembre 2014."

Bene. Allora, se sarete ancora vivi, cercheremo di contattarvi per quell'epoca...
"Otimo! Tu viene macari in Estonia e io fare pruovare te nuostro sparatuto secreto!!"

Ci conti!

Up Parlavamo di follia? Ecco qui un cosplay con tanto di maschera per il volto di Hatsune Miku, la idol virtuale che ha fatto impazzire il Giappone, e non solo. Se pensate che morireste di paura a vedervela apparire di notte in un vicolo buio, state tranquilli, non siete soli.

Up Ancora Harada-san, qui impegnato ad armeggiare con un kalashnikov, dopo aver preso troppo sul serio qualche commento antipatico sul suo Twitter. Harada-san è una personalità davvero unica per il game design giapponese, estroso e sopra le righe, ed è parte del successo della sua serie.

noi a cercare la chiave nella nave dei mostri, l'alternativa è il Game Over.
METALMARK: E io invece gli do ragione, sai? Cioè, aspetta, Gianpà: fammi spiegare, altrimenti poi mi contatti di notte su Facebook, via chat, e mi chiedi se ti voglio ancora bene! Io il tuo discorso sulle regole del gioco (game design) e sulla necessità di seguirle per non compromettere il meccanismo lo capisco in pieno, però... che devo dirti? Anche io provo quel fastidioso senso di oppressione di fronte a schemi rigidi imposti al nostro agire. Se ci penso su, mi rendo conto che il disagio, nel mio caso, non nasce in senso assoluto dall'imposizione della regola e dal forzato andamento del mio agire, ma semmai dall'incongruenza delle azioni a me imposte. Mi spiego meglio. Ci sono regole da seguire per forza che mi costringono a fare determinate cose? D'accordo, e accetto. Però a patto che le azioni in questione siano logiche, coerenti, intelligenti. Insomma, che abbiano un senso "in game", non che siano palesi paletti per guidare il gameplay, e spesso soltanto verso l'artificioso effetto gonfiante di quest'ultimo. Portare tre oggetti a ognuno dei tre guardiani dei tre mondi solo perché così ho nove dannate missioni (idiote) da compiere per trascorrere nove noiose ore di ripetitivo gameplay? No, basta, io sono stufo. Datemi mondi con antri oscuri slegati dalla dittatura della sfida, datemi giochi che mi gridano in faccia che (solo) giochi non sono. Ma, dannazione, datemi qualcosa di diverso.

Check Out

Non ho mai sopportato le console war, ma sono cresciuto in un'epoca in cui farle aveva senz'altro più senso di quanto ne abbia oggi. Mi riferisco ai tempi in cui Sega e Nintendo si contendevano il mondo dei pixel e, più nel dettaglio, a ciò che implicava il preferire l'una rispetto all'altra. Un po' come accadeva per i paninari e i metallari in ambito socio-culturale. Prendere una posizione nella contesa andava, di fatto, a modificare radicalmente il modo di rapportarti ai videogame, finendo alla lunga col definire il tuo stesso modo di concepirli. Le differenze di stile, contenuti, format e immagine tra i due brand erano, in tal senso, tali da "giustificare" l' ideale inconciliabilità tra i rispettivi supporter, e offrire ad essi motivi più concreti per rivendicare platealmente la propria scelta di campo.
Sarà perché sto invecchiando e comincio a perdere contatto con le generazioni più giovani, ma faccio davvero fatica a riconoscere le motivazioni che spingono i seguaci di PS e Xbox a darsi battaglia con tanto accanimento. Non di meno, continuano a sfuggirmi le varianti che dovrebbero separare queste due offerte: è una questione di potenziale tecnico? Ne dubito. A marchio nascosto, quasi nessuno riuscirebbe a stabilire qual è l'una e qual è l'altra. È un problema di esclusive? Forse dieci o quindici anni fa, non certo adesso. Stabilito che neanche i rispettivi elementi di supporto come servizi online, periferiche di presunta realtà aumentata e additivi annessi abbiano la forza di distinguersi come radicali valori aggiunti, nasce il sospetto che il tutto abbia finito col ridursi a una mera questione di antipatia e simpatia. Nient'altro che l'anticamera del pregiudizio: una deriva ideologica da cui bisognerebbe prendere adeguata distanza.
Mossgarden

Game Republic Arretrati

Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it**

134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152

Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

- **VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE** numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- **BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:** Codice IBAN **IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

☐ Arretrati

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ________

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

Game Republic N. 153
Mensile - Ottobre 2013
Registrazione presso il Tribunale di Milano
con il n. 201 del 21/06/2013
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Michele Giannone, Raffaele Giasi, Valerio Pastore, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Federico Ercole, Bruno Manzoni, Micaela Romanini, Veronica La Peccerella, Marcello Paolillo, Adriano Di Medio, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Mario Petillo, Davide Salvadori, Luca Cacciatore, Gaia Cocchi

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI:
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA:
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306
email: info-service@m-dis.it

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Lifestyle Media S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Direttore commerciale: Gianluca Mirabile
email: gmirabile@playlifestylemedia.it
Agente: Fabrizio Romitelli
email: fromitelli@playlifestylemedia.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA S.R.L.
Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi, 12 - 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Consiglio di Amministrazione
Presidente: Uberto Selvatico Estense

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche
I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Lifestyle Media Srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Siamo tutti allenatori?

Corrono tempi strani, cari miei. Tempi che si son visti passare sotto gli occhi una serie di fatti piuttosto singolari, alcuni senza precedenti nel settore videoludico. Durante l'ultimo anno e mezzo Bioware, su insistenza dei fan, ha riveduto il finale di Mass Effect 3; Microsoft ha presentato Xbox One puntando su always online e DRM, salvo poi lanciarsi nel clamoroso dietrofront che tutti conosciamo; Phil Fish, dopo essere stato punzecchiato online, ha deciso di cancellare Fez II e ritirarsi dall'industria dei videogame. Last but non least, Nintendo ha lanciato sul mercato 2DS, versione economica del 3DS priva, uh, del 3D. Quattro fatti apparentemente scollegati tra loro. Apparentemente. Perché a guardare con più attenzione (neanche troppa) un fil rouge che li lega c'è: in ciascuna di queste situazioni qualcuno ha modificato il proprio punto di vista in seguito a pressioni esterne. Facciamo un passo indietro: dopo l'esplosione di internet tutti hanno avuto la possibilità di esprimere su larga scala le proprie opinioni, e di conseguenza è cresciuto il dialogo tra i creatori di hardware o contenuti, e gli utenti. Oggi aziende e consumatori dispongono di un'arma molto potente, è vero, ma a doppio taglio. Perché se da una parte il confronto costante rappresenta una risorsa, dall'altra rischia di legare le mani agli autori, soprattutto laddove l'importanza del marketing è più pressante. Non ho molto apprezzato la faccenda di Xbox One, chi mi legge lo sa, e apprezzo ancora meno l'arrivo di 2DS: sacrificando il 3D Nintendo ha di fatto ucciso la visione della propria console, condannando a morte quanto di buono poteva venir fuori dalla stereoscopia. Se 2DS conquisterà una fetta di mercato (e la conquisterà) quale sviluppatore deciderà di sfruttare in maniera interessante il 3D, magari a livello di gameplay? Nessuno, chiaro. E' pur vero che finora in questo senso non si è visto granché, ma così si uccide l'idea alla radice. Insomma, c'è poco da girarci attorno: ultimamente i pezzi grossi dell'industria hanno troppa paura non dico di osare, ma anche solo di sostenere le proprie idee. Ripeto, va bene il confronto, ma se un autore è convinto del proprio concept deve saperlo portare avanti nonostante i dubbi di pubblico e stampa. Dove saremmo oggi se nel 1994 Sony non avesse deciso di rompere con la tradizione delle cartucce e puntare sui CD-ROM? O se Miyamoto, nel 1996, non avesse pensato bene di costruire un mondo tridimensionale attorno al suo personaggio di punta? Eppure le voci contro c'erano anche allora, solo che non venivano amplificate da internet e dai social network. Oggi come oggi ogni opinione espressa online, che sia un commento articolato o un semplice "like", rappresenta un vero e proprio esercizio di potere, e come tale va usato con la massima responsabilità sia da parte della stampa, che dall'ultimo degli utenti.

Prossimo numero
IN EDICOLA FRA 30 GIORNI

→ DUE ANIME & UN PIPISTRELLO

Archiviato ancge il Tokyo Game Show l'anno va verso la sua conclusione, ma lo fa con il botto! Mentre ancora molti staranno giocando a GTA V, ecco affacciarsi all'orizzone titoli del calibro di Beyond: Due Anime, nonchè il ritorno di un certo Cavaliere Oscuro...